本期焦点：互联网大帽子背后的身份追问

零售5元





2008年 半月刊 总第260期

www.popsoft.com.cn

03

如意 萬事

福

戊子年，我们说老鼠

鼠年电脑应用不完全手册



P08 小巧灵便

华硕Eee PC体验测试



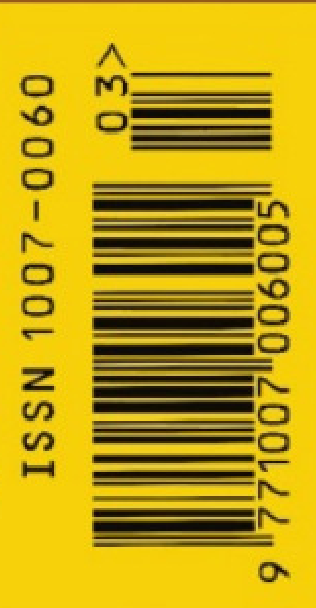
P94 异形大战铁血战士

AVP的三栖世界



P106《轩辕剑外传——汉之云》

完全攻略指导



ISSN 1007-0060

03>

9 771007 006005

上市热卖中



博客文集 精华纪念册

大众软件 2007年 第三季度 13—18期 合订本



双册精华组合

1DVD9+1CD

人民币38元 统一零售价

全国限量发行

魔兽世界博客文集精华纪念册

魔兽世界 燃烧的远征 WWW.WOWCHINA.COM

魔兽世界博客文集 精华纪念册

齐鲁电子音像出版社

随刊赠送

最新版燃烧的远征

官方客户端DVD9

限量版燃烧的远征

新手卡（2张／套）

1.本卡用于网络游戏《魔兽世界》新用户免费试玩专用
2.本卡密码只能用于激活《魔兽世界》中一个游戏大区
3.凭本卡可在《魔兽世界》中选择任意一个游戏大区进行15级以下，7天30小时内免费畅玩



©2007暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft, The Burning Crusade和Blizzard Entertainment是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。

the9 第九城市　大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN



发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐　郭小姐

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026


纵横天下
zh.sdo.com
打开网页就能玩
登录注册就送钱
五嶽獨尊
SNDA | 盛大网络 服务运营



《Travian》嘟牛服
征战进行中

Travian
嘟牛服
吹响荣誉集结号

http:// travian.duniu.com

想当一个懒散国度中的领主？
想成为一个众人崇敬的君王？
抛开枯燥的打怪与无聊的练级！
是时候享受真正的休闲体验了！

Weelaa BETA Duniu 嘟牛网 北京市朝阳区惠新东街11号紫光发展大厦A18 Tel:010-64823610

acer

Acer 推荐使用正版
Windows Vista® Home Premium

Aspire
有杜比更动听

杜比环绕音效带来的完美音质，如同演唱会般的听觉盛宴，在这慵懒午后把耳朵唤醒，心情也随之明朗起来。

Aspire 4720G -3A0512Mi

14.1 英寸

- 英特尔® 迅驰® 处理器技术
  - 英特尔® 酷睿™2 双核处理器 T5450
  - 英特尔® PM965 高速芯片组
  - 英特尔® PRO/无线3945ABG
- 正版Windows Vista® Home Basic
- NVIDIA® GeForce™ 8400M G 独立显示芯片组，128MB GDDR2独立显存
- 512MB DDR2 内存，120GB硬盘
- 14.1英寸WXGA丽镜宽屏
- DVD-SuperMulti刻录光驱
- 标配30万像素高感光摄像头

¥7,699

Aspire 4720G 采用英特尔® 迅驰® 处理器技术

有杜比 DOLBY 更动听

Aspire 笔记本电脑搭配杜比环绕音效

Aspire 4710G -4A0512Ci

14.1 英寸

- 采用英特尔® 迅驰® 处理器技术
  - 英特尔® 酷睿™ 双核处理器 T2450
  - 英特尔® 945PM高速芯片组
  - 英特尔® PRO/无线3945ABG
- 正版Windows Vista® Home Basic
- ATI Mobility Radeon™ HD 2400 XT 独立显示芯片组，128MB GDDR2独立显存
- 512MB DDR2 内存，120GB硬盘
- 14.1英寸WXGA丽镜宽屏
- COMBO光驱
- 标配30万像素高感光摄像头

¥6,499

Aspire 4720Z -2A0512Ci

14.1 英寸

- 英特尔® 奔腾®双核处理器 T2330
  - 英特尔® GL960 集成芯片组
- 正版 Linpus Linux BE 操作系统
- 512MB DDR2，120GB硬盘
- 14.1英寸WXGA丽镜宽屏
- COMBO光驱
- 5 合 1读卡器

¥4,999

Aspire 2920Z -2A1G16Ci

12.1 英寸

- 英特尔® 奔腾®双核处理器 T2330
  - 英特尔® GL960 集成芯片组
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 1GB DDR2 内存，160GB硬盘
- 12.1英寸WXGA丽镜宽屏
- COMBO光驱
- 标配30万像素高感光摄像头
- 5 合 1 读卡器

¥7,499

宏包纳喜 碁情无限

买Acer 笔记本

送 ¥399 原厂笔记本电脑专用包

上万首正版流行音乐 FREE 畅快下载

亮丽音质完美呈现

正版 DOWNLOAD

送 乐乐星球网音乐下载充值卡

活动日期：2008年1月5日至2月29日止

活动办法：凡在活动期间内购买Acer全系列笔记本电脑,可获赠乐乐星球网音乐下载充值卡一张及Acer原厂笔记本电脑专用包一个。（价值399元）(现场赠送，数量有限，送完即止。)



自即日起，消费者凡购买Acer整机产品，Acer将捐出一元善款，投入到 [关怀计划] 贫困学童助学基金。此捐助计划将长期进行。

英特尔™，
强劲电脑的芯！



辽宁新创达	024-83991722	陕西时空	029-85525861	成都超惠	028-85440486
哈尔滨宏联	0451-87524318	上海和雍	021-64267799	重庆麦博	023-68795633
北京鸿日	010-82856223	杭州中信	0571-88212108	深圳金兰达	0755-61307398
山东商友	0531-82396651	南京迦南	025-83361598	深圳鑫颇地吉	0755-83681310
河南荣智	0371-68053161	武汉永怡	027-87685145	广州瀚达	020-38499261
兰州天泽	0931-8729180	长沙聚正鑫业	0731-2917429		

宏碁电脑（上海）有限公司 www.acer.com.cn

沈阳: 024-23960066 北京: 010-51555577 西安: 029-87206211 上海: 021-51178999
广州: 020-83969233 武汉: 027-87322877 成都: 028-85436231

产品价格或配置如有变更，恕不另行通知。图片仅供参考。©2008，宏碁电脑（上海）有限公司版权所有。Acer、Acer标识是宏碁股份有限公司的注册商标。赛扬、Celeron Inside、迅驰、Centrino Inside、迅驰标识、Core Inside、英特尔、英特尔标识、英特尔酷睿、Intel Inside, Intel Inside 标识、英特尔欢跃、英特尔博锐、安腾、Itanium Inside、奔腾、Pentium Inside、Viiv Inside、vProInside、至强和Xeon Inside 均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。Microsoft、Windows徽标以及Windows Vista是Microsoft Corporation在美国和/或其他国家（或地区）的注册商标或商标。其他名称或者商标可能为相应公司所有。

CONTENTS 目录

2008年第03期 总第260期

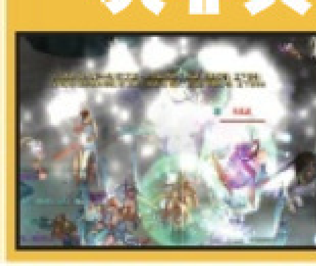
03
2008
本期推荐

新品初评
华硕F8Sa笔记本电脑

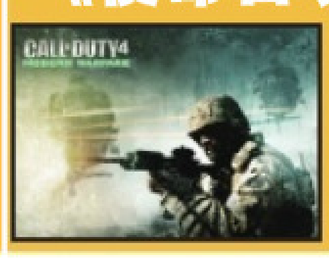
这是一台采用ATI RADEON HD2600 512MB独立显存显卡和光雕DVD-SuperMulti刻录机的笔记本电脑……

网络时代
写在《劳动合同法》实施之日

新浪体育频道记者钱芳芳，就在2007年平安夜的前一日，因胃癌在北京病逝……

在线争锋
一次非典型的游戏测试

在2007年，有很多网络游戏经历过封测阶段，但可能没有一款会像《蜀山Online》这样引起轰动性的效果……

极限竞技
《使命召唤4》联机对战指南


作为全球最热门的联线对战FPS游戏之一，本文将介绍每一个初学者走进《使命召唤4》极具魅力的对战世界……

金山毒霸2008 互联网安全专家
Kingsoft Internet Security
三维互联网防御体系
病毒库+主动防御+互联网可信认证技术
www.duba.net 客服热线:010-82331816

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 笞笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 朱良杰
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年02月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

《天龙八部》贺岁新版

1月16日 正式上线

TL.SOHU.COM

排队领现钞

同庆50万人在线 500份千元现金大赠送

<本活动由北京市公证处公证>

《天龙八部》贺岁新版

金猪辞旧岁，玉鼠迎新年。2008年1月16日，汇集上百种新玩法的《天龙八部》“贺岁版”喜庆上线！



看过BOSS春节晚会吗？
知道年兽最怕什么吗？
相信睡觉也能升级吗？



神秘的“楼兰古城”
贴心的同城社交
不惜血本的每日开奖！



等级上限开放
门派套装开放
珍兽开放

办年货、放烟花、吃饺子、过大年！我的2008！我的《天龙八部》！

“排队领现钞”活动

◆0门槛参与 ◆2天激情冲级 ◆10天连续抽奖 ◆1000元单笔现金 ◆500份等你来拿 你动心了吗？

2008年1月16日-27日，在新开服务器中，等级达到35级以上的玩家，天天都有机会领取1000元现金大奖，共计500份

本活动由北京市公证处进行公证。获奖者的现金个人所得税及相关手续费全部由搜狐公司承担，

搜狐公司持有活动最终解释权





Copyright © 2007 Sohu.com Inc. All Rights Reserved. 搜狐公司 版权所有

编辑部报告

纯白色的电池试炼场

借元旦的机会，我跟着几位同事去了向往已久的“雪乡”——牡丹江市双峰林场。“雪乡”一年中的大部分时间都覆盖在皑皑白雪之下，黑色的松林和雪雾笼罩下银白色的远山令人如入画境。这里的景色让我们无比愉悦，在经历过许多个“暖冬”之后，扑面而来的风雪反倒令人兴奋。

和往常的出游一样，我们随身携带了各式各样的电子设备，相机、手机、游戏机等一应俱全，还有应急用的手电筒等物。在登上“雪乡”最高峰羊草山之后，我们遭遇了意想不到的尴尬，摄氏零下30度的气温几乎“冻结”了我们所有的设备——它们都没电了。准确地讲，除了我手中的一部数码单反相机之外，另外的3部相机（包括1部数码单反）都无法正常使用，就连手电筒也不能使用了。早就知道低温下电池的活性会下降，但是没有想到这么明显和迅速——使用原装电池的两部卡片式相机刚刚从怀里取出（放在怀里可以保持电池温度），开机之后就没有了动静，另一台数码单反的原装电池经过短暂的挣扎也只得重投主人的怀抱。反倒是我那块廉价的国产电池一直坚持到最后，在2天时间里记录下300多幅画面依然未显“疲态”。

虽然我们不能就此认为国产电池更加出色，但至少说明它们也并不是想象中那么贫弱。实际上许多数码设备中所谓的原装电池绝大部分都是国内企业代工生产的，随着这些代工企业逐步走上自有品牌的道路，国产电池的质量和性能都不逊色于“原装”产品多少，看来又一个“原装”迷信要被破除了。但是作为数码设备发展的一大瓶颈，在民用领域电池技术已经很久没有实质性的进展了，估计目前呼声较高的“燃料电池”在“雪乡”这样的地方恐怕是难有用武之地——内部化学反应产生的水会使它们变成冰块。

当然，在寒风中出现异常的并不只有电池，相机的液晶屏也似乎要凝固了，它们的响应速度有明显下降，色彩表现也受到影响。

Artec@popsoft.com.cn

完成于雪乡

下期预告

网络时代：三八妇女节网络专题
实用软件：Vista下的DirectX 9游戏
硬件评析：华硕Eee PC应用全攻略
攻城略地：幻想三国志4

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

江苏	刘乐山	云南	王佳琪
辽宁	许 强	江西	曹 建
河南	任建恒	吉林	朱文心
天津	赵北北	安徽	潘越进
浙江	常 达	新疆	李 榆



奖品为

奖品为雨过天晴电脑保护系统一套

评刊幸运读者

甘肃	刘 强	四川	杨明光
湖北	朱 涛	河北	李卓然
陕西	蒋林芬	贵州	徐琳琳
北京	章文斌	山西	宋立志
江苏	周 全	山东	梁 铭



奖品为

奖品为BenQ M101乖乖鼠一只

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无须另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

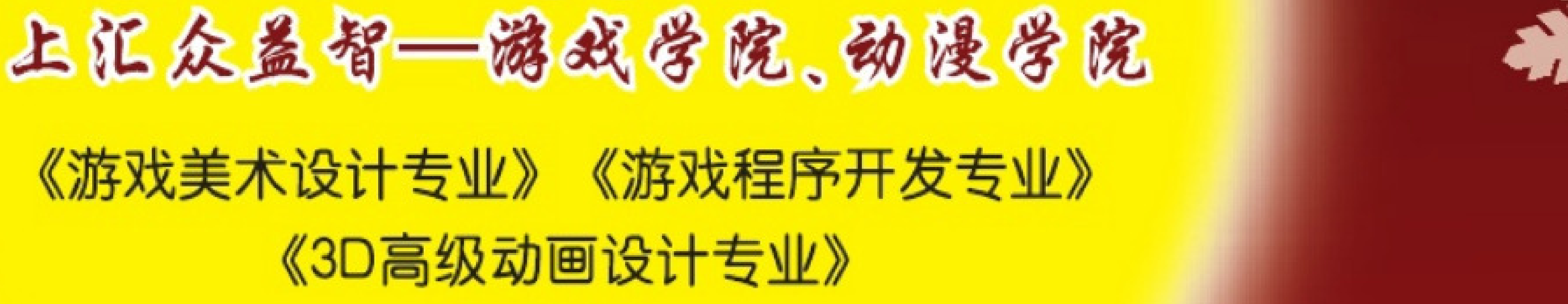








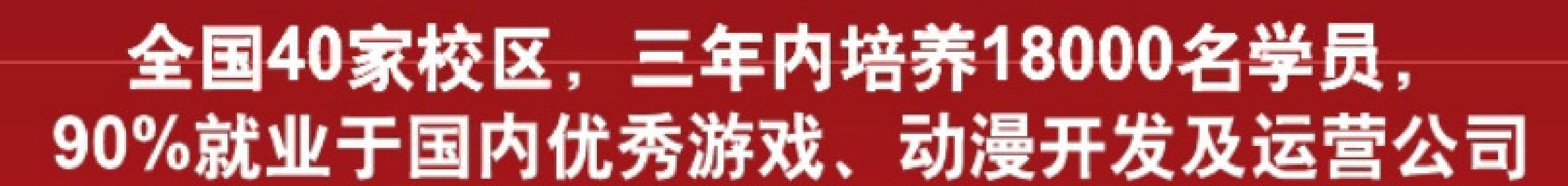




上汇众益智——游戏学院、动漫学院

《游戏美术设计专业》《游戏程序开发专业》
《3D高级动画设计专业》
全国招生！







专业	课程名称	就业岗位	获得认证
游戏美术设计	游戏原画造型基础、游戏原画色彩基础、游戏象素图设计、游戏道具设计、游戏特效制作等	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师...	国家认证： ●信息产业部：国家信息技术紧缺人才职业技能证书 ●劳动与社会保障部职业技能鉴定中心—国家职业资格证书 国际认证： ●游戏学院认证证书(GDD) ●AUTODESK动画设计师认证证书
游戏程序开发	手机游戏Java语言基础、J2ME手机游戏开发技术、手机游戏实战开发、网络游戏—Windows程序设计等	手机游戏程序员、网络游戏程序员、游戏程序开发工程师...	
3D高级动画设计专业	Maya场景制作、Maya角色建模、动画合成与特效制作、MAYA高级角色动画、Maya角色表情动画等	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师...	








更多详细信息请点击：
www.gamfe.com

★ 北京CBD校区：010—84493187／84493188
★ 北京公主坟校区：010—63966411
★ 北京劲松校区：010—51399711／51399712
★ 北京中关村校区：010—51651119
★ 北京永丰校区：010—59798211
★ 沈阳搏乐校区：024—22532885
★ 天津校区：800—991—2000
★ 济南校区：0531—82399011 ／ 82399012
★ 济南高新校区：0531—81921218
★ 青岛校区：0532—80778150／80778160
★ 郑州校区：0371—63979871／63979872
★ 西安交大校区：029—82666683
★ 西安小寨校区：029—85381691／85381692
★ 大连高新园区校区：0411—85875111／84820020
★ 大连西岗校区：0411—66663300
★ 重庆上清寺校区：023—86362288
★ 重庆党校校区：023—68577088
★ 成都校区：028—85586115
★ 杭州校区：0571—88270079／88270059
★ 无锡市区校区：0510—82262987／82262989
★ 无锡新区校区：0510—81026156／81026157
★ 南京校区：025—85420528／85420529
★ 深圳校区：0755—83346024／83346025
★ 广州校区：020—61313311／61313310
★ 昆明校区：0871—5311715
★ 长沙校区：0731—4457601
★ 厦门校区：0592—5163281／5163282
★ 武汉校区：027—87685520
★ 上海徐汇校区：021—64751010
★ 上海浦东校区：021—51309188
★ 上海虹口校区：021—65600011／65177616



小巧灵便
——华硕Eee PC体验测试

■晶合实验室 壹分

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：2999元
咨询电话：800-820-6655
附件：电池、说明书、软件光盘等
推荐：入门级和追求便携性的用户

华硕Eee PC又称“易PC”（下文统称易PC），是一款同时借鉴了“OLPC计划”和“Classmate PC”的产品，基于超低电压版英特尔赛扬M处理器设计，拥有和普通笔记本电脑相同的架构，可以执行Windows或Linux等操作系统。目前市售的华硕易PC均预装Linux系统，厂家表示未来将推出存储容量更大并预装Windows系统的产品。

易PC采用英特尔赛扬M ULV 353处理器（超低电压版本），基于Dothan核心，拥有64kB一级缓存（32kB×2）和512kB二级缓存。处理器的设计主频为900MHz，可能是出于能耗控制、散热以及产品体积限制的原因，厂方将其实际运行主频降为633MHz。

什么是OLPC计划?

OLPC是“One Laptop Per Child”的缩写，即“每个儿童一台笔记本电脑”，最初由美国麻省理工学院多媒体实验室的尼葛洛庞帝教授于2004年4月提出，随后组织为一个非营利性组织（由AMD等厂商组成）并于2005年1月开始研发工作。发起这个计划的初衷是为欠发达国家的孩子们设计制造99美元（约合740元人民币）的笔记本电脑，故又称“百元电脑”（**编者注：**这里的“元”特指美元）。后来其含义逐渐被延伸为“人人有电脑”。OLPC不追求强大配置，采用Linux等免费操作系统，用闪存芯片代替硬盘，支持无线网络并拥有超小的尺寸，以此来满足教育市场和发展中国家的需求。

什么是Classmate PC?

在OLPC发起之后，英特尔认为OLPC的规格定位太低，对于学生而言缺乏实用意义，于是倡导配置更强、可以使用Windows和Linux系统的Classmate PC，即“学生电脑”。与OLPC的公益性质不同，Classmate PC属于商业开发的产品，面向教育市场，其主要销售方式为政府采购后捐献给学校。Classmate PC主要合作伙伴是华硕，并由华硕与精英进行代工生产，售价在199美元至299美元。与OLPC至少25万台才能采购的门槛不同，英特尔学生笔记本只要达200台的数量就能采购。

2007年7月，英特尔公司宣布加入OLPC计划董事会，并为其提供资金和技术支持，同时仍将继续销售Classmate PC。2008年1月初英特尔退出OLPC计划。

主板芯片组采用英特尔915GMS，集成GMA900显示核心，支持DirectX 9.0。这样的处理器及主板组合保证了易PC能够像普通笔记本电脑一样执行任何基于PC的操作系统。华硕为本次体验测试提供了两台样机，分别采用4GB和8GB的SSD（使用闪存芯片的固态硬盘）作为存储介质，内存采用一条512MB DDR2 667，实际运行频率则降为133MHz。易PC没有提供光驱，但是可以通过USB接口支持外置光驱。易PC采用7英寸宽屏液晶显示屏，分辨率为800×480，可以通过虚拟桌面功能扩展为800×600。


易PC有黑、白两个配色的版本


易PC看起来很像一台超小型笔记本电脑

就其整体配置而言，磁盘性能由于采用SSD受到一定影响，其他方面则基本与Windows XP刚刚推出时的主流配置相近甚至略高，因此可以推测其整体性能可以满足日常的工作、学习需求，还能兼顾大部分多媒体应用。原晶合实验室的别理我同学在易PC上市之初便购买了一台4GB黑色版本的产品，从他在下面记录的实际使用体验中可以体现出易PC在各种日常应用中的性能表现。为了贴近


Edifier 漫步者
北京市著名商标、名牌产品 | 音箱 · 耳机 · 汽车音响
S2.1
激情永不熄灭，漫步者 NEW S 系列
重机械部队集结完毕，圣迹大战一触即发
1 英寸丝绢高音单元
3.5 英寸中音单元
8 英寸低音单元
功率 >100W
更多惊人指标，请查阅漫步者官方网站
北 京：010-51280136　广 州：020-87517233　上 海：021-54249440　武 汉：027-87651768　重 庆：023-68790987　沈 阳：024-62125255
天 津：022-23004819　深 圳：0755-61362829　杭 州：0571-88380490　长 沙：0731-2922069　023-68791331　哈尔滨：0451-82834896
石家庄：0311-85200337　南 宁：0771-2982254　南 京：025-83619514　郑 州：0371-63912631　成 都：028-86313897　长 春：0431-85617779
廊 坊：0316-2092200　厦 门：0592-2227890　无 锡：0510-82768941　济 南：0531-86957774　贵 阳：0851-5822376　吉林市：0432-6922909
唐 山：0315-2842341　福 州：0591-83364191　常 州：0519-6908751　青 岛：0532-83836687　昆 明：0871-5034101　大 连：0411-84522266
太 原：0351-7230997　海 口：0898-66718548　苏 州：0512-62068911　烟 台：0535-6661727　南 昌：0791-6250812　西 安：029-85531816
呼 市：0471-6808380　香 港：00852-23860928　镇 江：0511-5241702　临 沂：0539-3037299　西 宁：0971-6127925　兰 州：0931-8261696
包 头：0472-3318140　澳 门：00853-404299　徐 州：0516-83826810　合 肥：0551-3664575　乌 市：0991-2831592　银 川：0951-6031248
北京爱德发科技有限公司
免费咨询电话：800-810－5526
欢迎访问：www.edifier.com


易PC支持SD/MMC存储卡

软件加载时间		
测试项目	IE	QQ
优化前（E701）	10.1s	8.3s
优化后（1G）	3.2s	2.2s

注：IE测试中浏览器缓存目录文件大小约15MB，测试成绩为打开关闭的已浏览网页到页面加载完毕的总耗时

实用环境，重新安装了Windows XP操作系统。

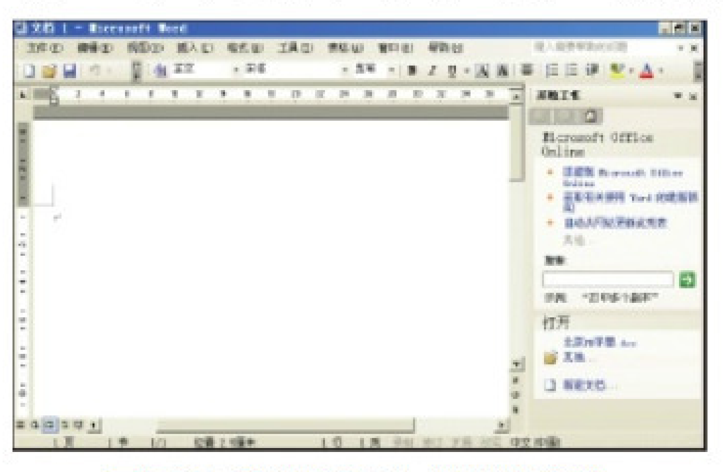
完成系统安装后我们对易PC进行了较全面的应用体验，针对网络、文档处理、图片处理、视频应用、音频应用以及游戏体验。在体验之前，笔者要强调的是，本文的虚拟磁盘优化，主要是为了减少SSD固态硬盘的写操作，优化系统自身的运行状态，对性能（3D处理、内存性能等）并没有太大贡献，因此在很多应用里大家不会看到有明显的系统性能提升。

1. 网络应用

由于虚拟磁盘优化的缘故，网络成为受益最大的日常应用。以IE为例，内存中的缓存文件读取几乎是瞬间的事情，打开过的网页再次激活完全不用等待。类似QQ这样的即时通讯软件也可以从优化中受益，对于那些不需要保存聊天记录的用户来说，完全可以将QQ文件目录拷入虚拟磁盘（可建一个批处理），无论是对减少磁盘操作还是软件载入，都有意义。

2. 文档处理/图片处理

易PC用来处理Word、Excel等日常文档可以说游刃有余，由于SSD固态硬盘相对机械硬盘在寻道时间、突发磁盘读写上有优势，特别适合琐碎的文档处理。Word 2003启动时间仅有1～2秒（优化前后区别不大），Excel 2003更是低于1秒，和台式机完全处于同一水平。易PC非常适合在移动环境（行进的车辆、移动办公、床头）进行文档操作，完全不用担心震动、高低温对磁盘的损伤。


易PC启动WORD文档非常迅速

受限于易PC的处理性能和磁盘性能，大型的图片处理软件在它上面运行并不是很合适。以Photoshop7.0为例，启动时间在25s左右，处理超过10MB的大型图片相当吃力，特别是暂存盘问题，为了避免给易PC造成过重的负担，我们建议尽量不要使用Photoshop这样的大型软件，这也是我们推荐影音魔术手的原因。

3. 视频/音频应用

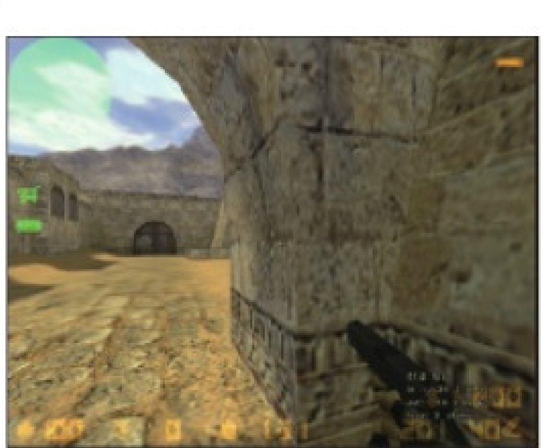
易PC显示屏分辨率为800×480（可以通过上下移动得到800×600的虚拟桌面），非常适合电影播放。它可以通过外接DVD光驱，读取USB硬盘中的视频文件来实现电影播放，基本上不会有大尺寸黑边，有效利用了桌面分辨率。即便是高码率的DVDrip视频，在易PC上也能够流畅播放，KMplayer显示DVDrip播放时处理器资源占用为40%～60%之间，对于台式机来说显然这是一个很高的占用率了，但是易PC本身就不是为多软件并行、高性能设计，能够圆满完成播放任务就已达到设计目的。

用Realone播放Real视频则有一些问题，播放过程中会偶尔出现画面跟不上的现象，持续时间1～2秒，然后恢复正常。换用KMplayer+解码器则没有该问题，这多少让我们有些奇怪，不过不可否认Realone的兼容性要强于其他播放器。

音频播放对易PC来说不是一件困难的事情，PC能做的，易PC都可以完成，板载声卡效果不错，本底噪声也相当低，佩戴耳机能够得到比迷你音箱更好的效果。

4. 游戏体验

易PC还能玩游戏么？答案是肯定的，对于那些支持640×480、800×600桌面的2D游戏（星际争霸、大富翁4、三国志4之类），易PC完全没有问题，我们的注意力主要集中在3D游戏上。我们在实际游戏环境中对它进行了测试，并通过Fraps记录帧速。通过CS 1.6、魔兽争霸III等游戏的试玩可以看出，在执行简单智益性3D游戏和较早的FPS游戏时，易PC没有什么困难。







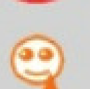
Fraps2.9.2测试帧数：			
游戏项目	平均帧数	最小帧数	最大帧数
CS 1.6（640×480）	65.458	54	88
魔兽争霸III（800×600）	18.151	11	23
跑跑卡丁车（800×600）	58.961	52	61

易PC配置一览表	
处理器	英特尔赛扬M ULV 353
主频	633MHz
芯片组	英特尔 915GMS
内存	512MB DDR2 667(实际工作频率133MHz)
硬盘	4GB或8GB SSD（内置）
光驱	无
显卡	集成Intel GMA900
显示屏	7英寸800×480宽屏
无线	802.11b/g
外接端口	USB 2.0×3
	VGA
	网卡接口
	SD/MMC读卡器
	IEEE 1394
	耳机输出
	外接麦克风输入
电池	7.4V 5200mAh
重量	0.9kg(含电池)
预装操作系统	Linux



华硕易PC虽然在硬件架构及配置与笔记本电脑非常相似，但它并不能算是一台传统意义上的笔记本电脑。除了适合教育市场和入门级用户，它还值得部分强调便携性的用户选择——可以是你的第二台电脑，也可以是PDA等手持设备的替代品。从应用角度来讲，易PC的性能令人满意，如果能够提供内置SSD的扩展接口会更加理想。




炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★





娱乐多面手
——华硕F8Sa笔记本电脑

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市状态： 已上市
售价： 12 988元（送测机型）
咨询电话： 010-82667575
附件： 电源线及适配器、驱动光盘、说明书、保修卡等
推荐： 注重娱乐性能、对产品重量不太敏感的用户

在过去的2007年，以Core 2 Duo处理器为核心的新一代Santa Rosa平台逐渐成为中高端笔记本的主流，而独立显卡也在笔记本产品中得到越来越多的应用。随着配置的提升和各方面性能的全面增强，笔记本电脑已从过去的商务应用逐渐扩展到家庭影音及游戏娱乐等应用领域。作为近几年在笔记本市场中成长极为迅速的大厂，华硕的笔记本产品一向是型号众多、设计独特，其A8系列曾以均衡的配置和较高的性价比广受欢迎，而F8系列则是继A8之后华硕推出的新一代功能全面、性能强劲的主流笔记本电脑。

华硕F8系列笔记本电脑均采用Intel Core 2 Duo处理器、独立显卡和14英寸宽屏，并内建指纹识别功能，目前共有4款产品：两款F8Sa机型——F8M77Sa-SS和F8H75Sa-SS采用ATI RADEON HD2600 512MB独立显存显卡和光雕DVD-SuperMulti刻录机，F8M77Sa-SS还内置1GB迅盘（Turbo Memory），报价分别为15 988元和12 988元；而两款F8SV机型——F8H75Sv-SL和F8H725Sv-SL则配备GeForce 8600M GT 256MB独立显存显卡和DVD-SuperMulti刻录机，报价为10 988元和9988元（**编者注：**实际市场售价可能低于官方报价）。华硕这次为我们送测的机型为F8H75Sa-SS。



漂亮的釉质涂层顶盖

F8Sa的机身线条简洁，整体造型稳重典雅，采用经典的银黑双色搭配——黑色釉面顶盖和工程塑料基座，配以银色调的键盘和操控区域。其外壳采用了华硕的“晶钻漾彩”设计理念，顶盖部分采用黑色涂装配以淡淡的银色条纹，表面有一层釉质涂层，看上去不但具有类似钢琴漆的光泽，也比采用传统涂料处理的表面更耐磨。键盘底座表面也经过了相同的涂层处理，以更好地保护掌托等容易被磨损的区域。当然，这种漂亮的涂层也会带来与钢琴漆表面相似的问题——容易留下指纹印。



内置可翻转摄像头

F8Sa的屏幕上方内置130万像素可翻转摄像头，键盘区左下角隐藏着内置麦克风，方便用户进行视频通讯。其电源键融入了右侧的屏幕转轴，工作状态下会发出幽幽蓝光。作为一款14英寸宽屏笔记本，F8Sa配备了宽大舒适的键盘，键程适中，手感良好。键盘区上方左侧安排了硬盘、键盘大写显示和影音指示灯，右侧则是一排快捷键，提供了Splendid色彩模式切换、蓝牙开关、无线网络开关、Power 4 Gear+电源模式切换、Direct Media（华硕多媒体播放平台）启动等功能，键盘区左下方机身侧面安排了电源、电池、蓝牙和无线网络状态指示灯。触控板左右按键中间内嵌了指纹识别模块，触控板两侧贴满了注明该机型主要配置和功能特性的标识，虽有几分王婆卖瓜的味道，但也说明厂商对这款产品拥有足够信心。



键盘区与各种标识



触控板中带有指纹模块

送测的F8H75Sa-SS样机配备了Intel Core 2 Duo T7500（2.2GHz，4MB二级缓存）处理器、Intel 965PM+ICH8M芯片组、Hynix DDR2 667 1GB×2内存、ATI RADEON HD 2600显卡（512MB独立显存，可通过共享系统内存达到1GB）、日立160GB SATA硬盘（5400r/min）、DVD-SuperMulti（兼容DVD-RAM，带Light Scribe光雕功能）刻录机；内置Intel Pro/Wireless 3945ABG无线网卡（支持802.11a/b/g/n）和千兆网卡，并集成蓝牙适配器和56k Modem。整机重量为2.65kg（6芯电池）。



侧面接口

它提供了齐全的功能接口，机身左侧有DVD刻录机、SD/MMS/MS读卡器、PCMCIA卡槽、1个USB 2.0接口和1个迷你1394接口、耳机和麦克风接口，散热出风口和另外2个USB 2.0接口位于右侧，机身背面则有电源、网卡、Modem、S-Video输出、D-Sub+DVI-D输出、2个USB 2.0接口。这款笔记本采用热管加风扇的散热系统，CPU与显示核心均通过铜质热管连接到出风口附近散热片，再用风扇将热量排出。长时间高负荷工作后，右侧出风口排出气体温度较高，对习惯右手使用鼠标的用户来说，使用舒适度会有一定影响。


背面接口

F8H75Sa-SS性能测试成绩表

测试项目	项目与设置	得分
PCMark 05	总分	5472
	处理器	5623
	内存	4571
	硬盘	4421
3DMark 05 1.3.0	1024×768	5817
3DMark 06 1.1.0	1024×768	3181
DOOM3 (fps)	High Quality 1024×768	79.5
Half-Life2 (fps)	运河场景 1024×768	62.71
	运河场景 1280×800	51.66

样机预装了Windows Vista Home Premium系统，并配备了丰富的应用软件（包括指纹识别和杀毒软件）。F8Sa的高配置使得它能轻松播放所有格式的高清视频，其14英寸镜面宽屏最大分辨率为1280×800，色彩表现很好，但可视角度一般。它标配11.V/4800mAh电池，BatteryMark 4.01测试中，最高性能下仅能使用1小时10分钟，而最大电池模式下则能维持约2小时31分。



作为一款中高端笔记本，华硕F8Sa拥有较高的配置、稳重大气的外观，并提供了极为齐全的功能和接口，加上采用了HD 2600独立显卡，使它能轻松胜任从商务应用到游戏、视频娱乐等多方面需求。略有不足的是其标配的6芯电池续航能力一般。考虑其高配置，它更适合那些对性能要求较高、而相对较少移动的使用环境。P

intel. ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

高速读写
——莱克莎4GB Class6 SDHC

■晶合实验室 壹分

厂商：莱克莎（Laxer）
上市状态：即将上市
参考价格：待定
咨询电话：010-62579435
附件：样品不详
推荐：需要高速读写SD卡的用户

莱克莎4GB Class6 SDHC存储卡外观以黑色和金色为主，比起部分花花绿绿的同类产品来显得更加专业和稳重，其外壳采用的黑色工程塑料强度很高，在外力作用下不易发生形变。卡身左侧的白色写保护开关段落清晰，滑动顺畅，显示出良好的制造工艺。正面商标上印有SDHC Class6标志，说明这款产品具有20MB/s左右的读写速度。背面的金手指颜色较普通产品更深，镀层厚实，有助于提高稳定性和耐久性。

随卡送测的还有一款同品牌的SDHC便携读卡器，根据厂家提供的信息表明这款读卡器将在销售时随卡赠送。我们使用这款读卡器和ATTO Disk Benchmark测试其性能。从测试成绩来看，这款产品的读写速度均达到标称值，符合SDHC Class6标准的要求。在读写4MB的小文件时最高写入速度达17MB/s，读取速度达21.2MB/s。测试过程中随着文件容量的增大，这款产品的写入速度逐渐提升。读取速度则始终稳定在21MB/s以上，写入32MB文件时速度达19.6MB/s，测试中不同大小数据包的读写速度变化较小，性能稳定，适合对性能和稳定性要求较高的用户。



Test Results

	Write	Read
0.5	1299	1280
1.0	2178	2527
2.0	3782	3880
4.0	7418	7798
8.0	10407	10581
16.0	13563	15780
32.0	15534	18016
64.0	17017	20867
128.0	16978	21071
256.0	17099	21275
512.0	17017	21275
024.0	17017	21224

Transfer Rate - MB /
For Help, press F1

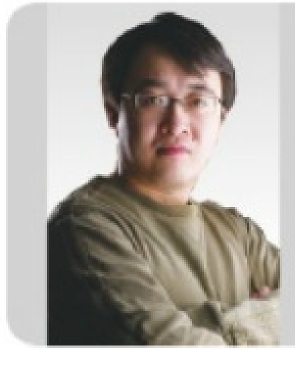
4MB文件读写测试成绩

Test Results

	Write	Read
0.5	1325	1193
1.0	2075	2455
2.0	3836	3819
4.0	7764	7839
8.0	9869	10802
16.0	13702	15781
32.0	16899	18633
64.0	18710	21015
128.0	19321	21372
256.0	19660	21326
512.0	19506	21236
024.0	19622	21192

Transfer Rate - MB /
For Help, press F1

32MB文件读写测试成绩



莱克莎4GB Class6 SDHC存储卡在测试中表现出良好的性能，做工和用料也属上乘，19MB/s以上的写入速度可以满足目前大部分专业数码单反相机高速连拍时的要求，测试中我们曾在摄氏零下20多度的环境中使用这款产品一整天，表现非常稳定，数据读写流畅。这是一款值得追求性能和稳定性的高端用户选择的产品。P

intel. ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：未知



谁是暴民？

——互联网大帽子背后的身份追问

■本刊记者 冰河 生铁

“暴民”这个词，在中国历史上源远流长。春秋时代奴隶主与奴隶之间的阶级对抗到达一定剧烈程度时，一无所有的奴隶结伙反抗奴隶主的压迫，就被统治者称为“暴民作乱”。这种无意识无领导、只为生存下去的底层群体的第一次高峰出现在秦末，陈胜吴广揭竿而起登高一呼，四方云集，秦始皇的文治武功就此在小民的拼死一搏中动摇了基础。不过暴民毕竟只是暴民，没有长远的理想和计划，仅仅是为了活下去，为了发泄身处底层的不平和愤懑而破坏眼前所看到的一切，这种“为了打而打”的群体注定不会有大出息。陈胜吴广最终兵败身死，成就霸业的却是地方“治保主任”刘邦。这说明，哪怕仅仅是个小领导，有点组织和管理才能，所发挥出的能量可能也比无序的杂乱群体要大得多。当然了，刘邦只有灭了项羽，彻底翻身做主人之后才被尊称为“高祖”，所做所为才是“救苍生”而不是“打砸抢”。在没有成功之前，他一样也被称作“暴民”。此后这种“暴民”的故事在中国历史上不断上演，从绿林赤眉到太平天国，或者朱元璋、陈友谅、张士诚，暴民还是“太祖”，不到最后，谁也说不清。

当我们进入充满高科技的21世纪现代社会，关于“暴民”的争论忽然又热烈了起来。当然这里的“暴民”与历史上所称的那个群体有所不同，他们不会放下锄头拿起刀枪，四处杀人放火，而是以鼠标键盘为武器，在互联网这个虚拟空间内四处征讨。尽管没有任何直接的暴力行为，但是这个群体给社会带来的震动和惊恐却不亚于某些暴民的动乱。特别是在互联网技术日益发达，所造成的影响和覆盖范围都达到了前所未有高度的今天。每一次“网络烽火”尽管从规模和指向性上都与历史上的“动乱”无法相提并论，可引起的动荡和思潮却相当深远。因而“网络暴民”这个大帽子从此类互联网群体事件兴起之初就不请自来，落到了这些人的脑袋上，仿佛这些人就是新一代的陈胜吴广，整个社会将会因为他们而动荡不安。值得注意的是，就像没有人能指出“网络暴民”究竟是哪些人一样，也没有人能说出是谁发明了这个称呼，谁定义了它的对象，这些人又有哪些值得指责或者褒扬的地方。指责的一方和被指责的一方，正如每次“网络暴民”所热衷参与的那些事件所表现出的一样：总是隐藏在一团迷雾中。真正的主角，永远不会登场。

谁是暴民？从这个词开始出现的那一刻，似乎关心这个问题的人就不多，更多的人只习惯于拿着这个顺口又称心的大帽子砸向互联网上与自己意见相左的对立方。人人都在竭力寻找对方的缺失与漏洞，将自己树立在道德的制高点上，以至于对他们所争论的事情本身已经失去了兴趣。从“铜须事件”到“韩白争锋”，再到至今尚无结论的“陕西纸老虎”事件，莫不呈现出这个同样的特色。

因此，谁是暴民？他们为何而成暴民？就成了这个喧嚣的时代故意被人遗忘，却又不得不被我们一再提起的话题。

1.你们这些暴民!

“这些网络暴民!”

在2007年末吸引中国乃至全世界目光的陕西镇坪“真伪华南虎照片”事件中，面对来自互联网各界网民的质疑和追问，陕西省林业厅宣传主任关克如此悲愤地回应，这使得“网络暴民”又一次出现在公众的视野中。以往只要这个词一出现，很快就会有人出来对“暴民”的作为和动机进行挖坟掘墓式的批判。只是这次事件的走向出现了异常，没有人在乎什么暴民，“纸老虎”的真伪成为了不变的焦点，关克主任义愤填膺的指责并没有给“纸老虎”的命运带来转机，该进行权威鉴定的最后还是要权威来鉴定，而“网络暴民”们的所做所为，这次也并没有成为千夫所指。


这是我们目前找到的唯一——张德鲁母女的照片

时光继续流动，2007年即将过去。正当中国的“网络暴民”们伸着脖子等待“纸老虎”的鉴定结果时，大洋彼岸的美国同样发生了一起由“网络暴民”引发的不幸事件，不过在新年即将来到、CPI持续上涨、房奴越来越多、华南虎真伪未辨的一片嘈杂声中，似乎没有多少人就美国某些人的痛苦与哀愁发表感慨，至于美国的“网络暴民”就更没人关心了，毕竟这件事情从头至尾他们没有动中国人的奶酪。

事情的经过是这样：美国密苏里州一名13岁的少女梅根·梅耶（Megan Meier）因为不堪来自互联网的侮辱而自缢身亡。刚刚上中学的梅根因为体形比较丰满，有些超重，经常会受到周围同学的嘲笑而有些抑郁。为此她的母亲特别允许她在Myspace网站上开了一个页面（美国法律规定只有14岁以上的人才可以在互联网上拥有独立的页面，否则需要经过监护人的同意和监管），经过一段与互联网陌生朋友的交流，梅根的情绪好了很多。特别是一个自称乔什（Josh）的16岁英俊男孩成了她的网络好朋友，与她无话不说，两人经常通过互访对方的页面分享生活的快乐和痛苦。但6周以后，事情忽然出现了变化，乔什开始无缘无故用污言秽语攻击梅根，说她卑鄙、肮脏，是个妓女等。更糟糕的是，很快出现了一群跟风的人，不断在梅根的页面上发言攻击她。虽然梅根用了各种手段还击和回避，但这些攻击不断地困扰她，而且她身边的同学也受到了一些影响，开始对她有误会。最终梅根在与母亲哭诉了一次之后自缢身亡，一切攻击戛然而止。

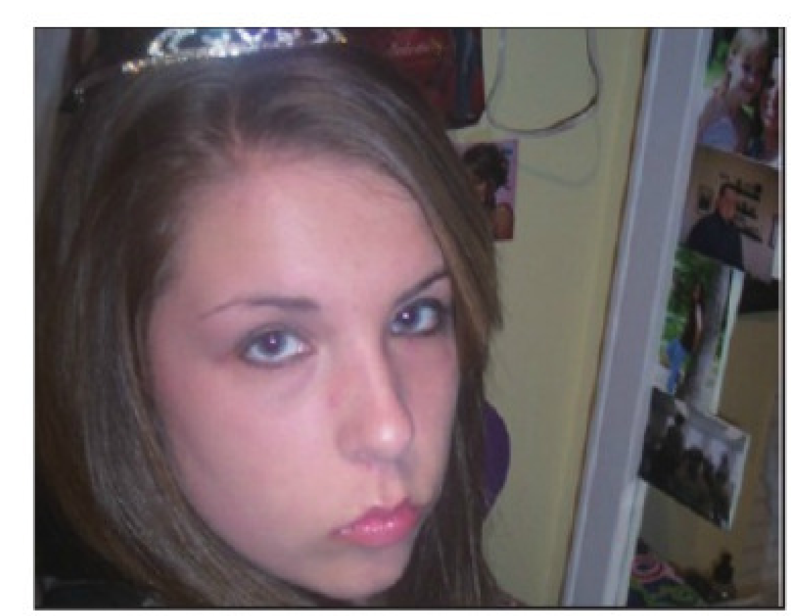

梅根的母亲手捧女儿的遗像要为她讨还公道

很快，造成这起悲剧的幕后人物被揭发了出来。原来这个自称乔什·埃文斯的16岁男孩并不存在，而是由梅根一个同学的妈妈劳丽·德鲁（Lori Drew）杜撰出来的。她和她的女儿以这个名字与梅根不断交流，窥探她的情绪和隐私，等到了解到她们认为足够的信息之后，骤然变脸，开始攻击梅根。事发之后劳丽解释她认为“这不过是一个玩笑（It's just a kidding）”，只是由于更多无聊人的介入和推波助澜，最终让玩笑变成了悲剧。

如果事情到这里就此结束，那么这看上去并不像是一个典型的“网络暴民”事件，虽然后果很严重，有人已经为此而自杀，但牵涉影响到的范围并不算大。可惜，就像事情开始时那样，总有一些人会因为各种原因和目的跟上来推波助澜。事发之后劳丽·德鲁的所做所为在互联网上曝光，而最重要的是，她的所做所为按照美国当地的法律，竟然无法受到任何惩处，这引起了更多人的义愤。正如中国互联网的“人肉搜索引擎”一样，美国网民的力量也是无穷的。劳丽·德鲁的个人信息资料也迅速被人张贴了出来，她的照片、电话、住址、工作单位、电子邮箱等信息被四处转发。很快劳丽·德鲁就发现她在所居住的社区日渐孤立，愤怒的声讨电话和电子邮件汹涌而来，更有人用砖头和油漆袭击她的住所，她的工作也受此影响无法正常进行。她被迫迁居，更换工作，但不依不饶的人们跟踪而至，又披露了她的新住址电话等信息，最终她不得不求助警方的保护，以逃避无休止的攻击和骚扰。即使这样，张贴着劳丽的新地址电话，号召大家“必须让她为此付出代价”的页面仍旧四处可见。

从事件的整个发展来看，这起事件与当年的“铜须事件”具有高度的相似之处。都是在一件道德判断非常鲜明（通奸、诽谤）的事件后，由此引发的互联网大规模追讨行为。美国人在网上“必须让她为此付出代价”的宣言，和当年对“铜须”的“网络追杀令”中“呼吁广大机关、企业、公司、学校、医院、商场、公路、铁路、机场、中介、物流、认证，对XX及其同伴甚至所在大学进行抵制，不招聘、不录用、不接纳、不认可、不承认、不理睬、不合作，在他做出彻底的令大众可信的悔改行为之前，不能对他表示认同”也有异曲同工之妙。由此可见，这些“侵犯人权的网络暴民”，不仅仅是中国独有，美国网民维护正义和道德的热情也同样高涨，手段也同样极端。

梅根的悲剧目前在美国是个热门话题，至今对此还处于激烈的争论中，没有结果。不过一向口口声声宣扬民主的美国人这次却没有再就“网络暴民”进行深入的声讨和批判，而是就如何限制互联网对青少年的负面作用进行了认真讨论。回想起2005年“铜须事件”爆发的时候，美国《纽约时报》《国际先驱论坛报》以《以键盘为武器的中国暴民》为题，激烈抨击中国网民的“暴民现象”，认为“这种群体性虚拟事件已经演化为大规模群体性暴力，成为人类文明进程中的不和谐音”。而这一次“美国铜须”出现的时候，话题的风向却完全不同，果然萨达姆和华盛顿，不同国度的人待遇还是不同。


受害者梅根生前的自拍照

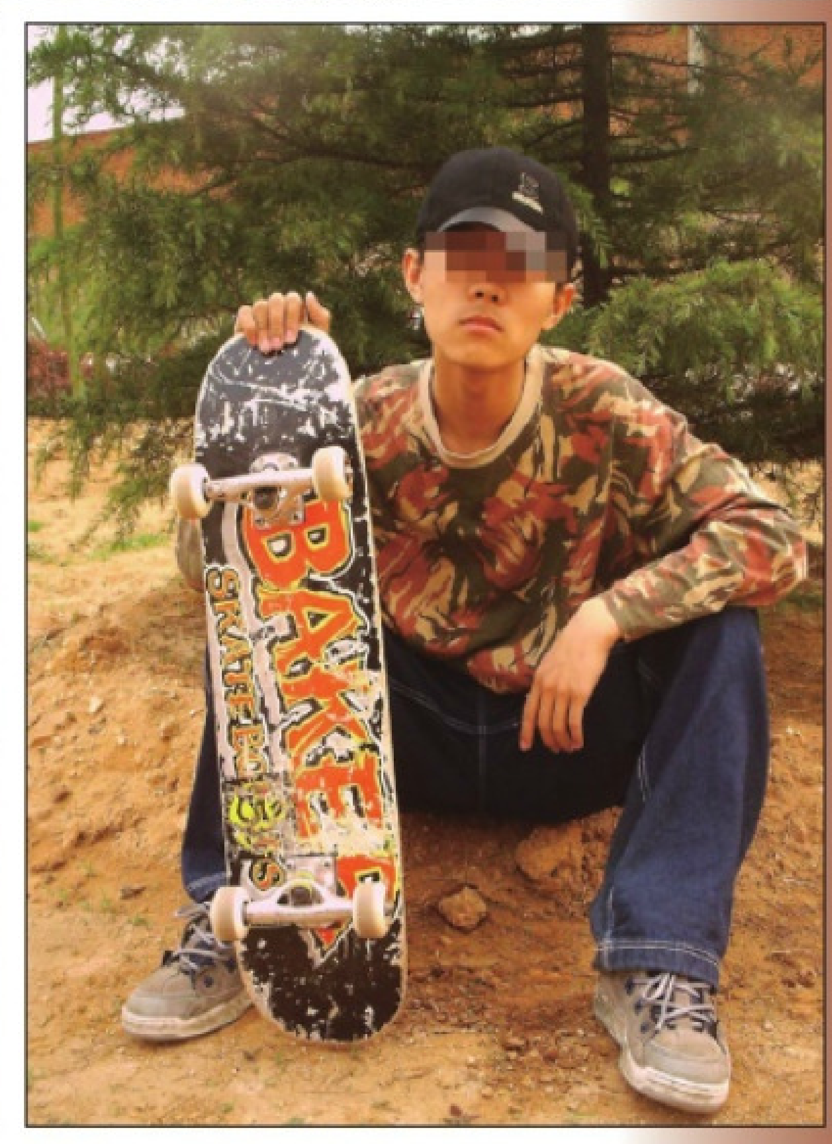
必须承认，不管出于怎样的目的和缘由，无限制的声讨乃至公开大量个人隐私信息，都是不合情合法的行为。但是当对“暴民行为”进行谴责和抨击的时候，是不是也应该将目光绕过“暴民”，反思一下引起“暴行”的原因，以及监管法规的无力和缺失呢？

2.两个非典型“网络暴民”的自白

在研究“网络暴民”的行为和身份的时候，寻找“暴民”，探询他们的生活和行为心态就成了一件无法绕过的事情。经过一段时间的努力，记者终于从论坛中筛选出两个具有一定代表意义的网民，就其“网络暴行”的过程和思路进行了详细的交流。有趣的是，仅仅在交流的形式上，他们就呈现出了南辕北辙的风范，加上完全不同的交流内容，恰好充分展现出了“网络暴民”的多样性。







“卖身救母”“陕西华南虎”“伊莱克斯女助理裸照事件”“铜须事件”这几起著名的网络热点事件，让“网络暴民”成为事件中真正处于争议中心的焦点对象

网民“诸葛卧一条龙”，男，24岁，从事市场营销工作，目前暂居深圳。平时混迹于天涯、猫扑、搜狐、PCPOP等各大网站社区，常用签名“就这么着，爱咋地咋地”。互联网上热闹一时的“铜须事件”“虐猫事件”“韩白嘴仗”“卖身救母”“三七事件”到尚未落幕的“真伪华南虎”事件中，这位诸葛都有幸热情参予。不过面对记者要求“写写你在这些事情中的所做所为，还有怎么想的”的邀请时，诸葛先生明确表示了拒绝，“聊聊可以，不过要写个东西我就没兴趣了。我最烦写作文，写不了几行我就想骂人。所以咱们还是直接聊聊吧。”

好吧，直接的采访更有意思。不过既然诸葛先生这么憎恨写作，那么在通过文字推动事件进展的“网络暴民”群体中，又怎样出人头地呢？

“照片啊！打听消息啊！别看我不喜欢写东西，可是我喜欢乱拍，加上咱朋友也多，很多事情有了新消息他们都会在网上第一时间告诉我，我再整理发到网上，自然就会起大作用。”

显然，相对于普通的写作者，诸葛先生是一位与时俱进的“影像写作者”与“消息传播者”。那么，除了这些关键作用，他在这些热点事件中还扮演过什么其他角色呢？

“我能干的事情多了，比如不停地把一个论坛的热点转发到其他的论坛，这样才有更多的人参与，影响才会更大。还有就是不断地保存备份，以防止某些混蛋的论坛管理员乱删帖，打断事情的发展。有时候我还要不停地用不同身份，（记者问：换个马甲？）对，换马甲上去发言，让事情更加热闹。再有一些就不好明说了，就不说了。”

“有什么事情不能明说呢？”听到这样的回答，记者有些好奇。

“其实也没什么大不了的，这些都是网上的潜规则。你做记者的不会不清楚吧？”诸葛先生一副高深莫测的模样。不过对于这些潜规则，记者还真没明白他指的是什么，于是追问到底。

“就是要和论坛的管理员沟通，了解需要把事情向哪个方向推动，有什么是需要回避的。这好像叫新闻策划操作，你应该清楚。”

这些的确是网络新闻传播学中的一部分内容，不过既然是这样，又有什么潜规则和不能明说的呢？还是不明白。

“你是真傻还是装傻？很多事情原本没有那么大，炒作一下就变大了。论坛需要有热点，就需要我们这些人配合，要不你看很多事情，比如铜须、虐猫、卖身救母这些热点刚出来没几个小时，网站就能做出专题页面？都是事先有操作和配合的。天涯有个斑竹叫一马什么的，后来不是还去了新浪么，就是这方面做得好。还有那个什么浪兄，炒红了天仙MM，自己也捞了不少。配合不是白配合的。网站拿人气和流量，我们拿一些实惠。各得其所。”

好吧，热点炒作，这的确是个公开的秘密了。只是如浪兄一般能做到“网络推手”的终究是少数，能拿到的实惠又能是什么呢？

“关系不一样，能拿到的实惠也不一样了，比如有些人经常能拿到一些上网补贴。（记者问：是现金么？）当然是现金了。还有些人经常能混个管吃住机票出去玩的机会，三亚、韩国、雅典，都有人去过，常在坛子里混的人一说就都知道是哪几次。还有些实惠跟版面有关，比如影视版或者圈子的经常能拿个首映电影票什么的，娱乐版的就是拿些明星见面会的票，女性版的有机会拿些名牌化妆品什么的。虽然不是经常有机会，不过总比没有好。”

这也不算是什么秘密。不过如果仅仅是为了拿这样一点些许的好处，就能造成如此汹涌的“网络暴民”事件么？

“能拿好处的当然是少数人，而且说实话我起初凑热闹也不是为了这些好处，而是图个痛快。你说，像我们这些小百姓，平时想腐败没权力，想发财没机会，连泡妞都没时间没资本没身材，看着那些有权有势有美女的，那叫一个不平衡啊。你看看网络上这几件热点事件的关键要素，铜须是成功勾引人家老婆，虐猫是医生有钱没处花糟蹋小猫，卖身救母那个女孩家里是泸州法院的公务员，条件那么好还要募捐么？平时就是看着这些人都来气呢，有机会还不整整他们。还有天涯最近的三三七七事件，那就是有车有房的奸夫淫妇。西门庆潘金莲为什么招人恨？按说人家也是追求个人幸福，就是因为西门庆是财主，潘金莲红杏出墙。要是换个穷光蛋，带上潘金莲跑了，那就叫英雄救美了，可是财主勾引人妻，那就是不杀不足以平民愤了。至于纸老虎的事情，那纯粹是出于痛恨骗国家资金往自己口袋装的贪官。原来大家都没想到这一层，就觉着老虎照片奇怪，不过有人一指出背后猫腻，大家的情绪立刻就高涨起来了，不睡觉也要把帖子顶上去。你想想，普通场合我们哪里有机会对这些官老爷的所做所为品头论足啊？好不容易有这么个机会，一定要把事情追究到底。有没有老虎不重要，谁在做假就要他付出惨重的代价。平时满口都是道德啊、自律啊，我们每次都把住道德高尚的这一边，谴责这些虚伪的家伙，所以网络热点的参与者即使没有实惠也不缺人。谁不想拿着道德的棒子随便打人啊，多痛快。”

一说到参予热点事件的动机，诸葛先生就立刻激动起来，丝毫没有了起初的高深模样，看来他说的都是真实的想法。不过，他就一点不介意“网络暴民”这个称呼么？

“暴民？我就是暴民又如何？有什么可介意的？他能拿我们怎么样？我和你说，这些拿着暴民帽子乱扣的人，其实和我们一样，只不过学问高点，又有机会在媒体上说话，整些文化词骂我们，那不和我们骂铜须‘奸夫淫妇’是一样的么。再说我们也就是说得过激了点，又没有实际的暴力行动，也不违法，凭什么说我们做得就不对？就是不对，他还想怎么着，这么多人，他能咋的？我照样该怎么开心就怎么开心。我不怕。”

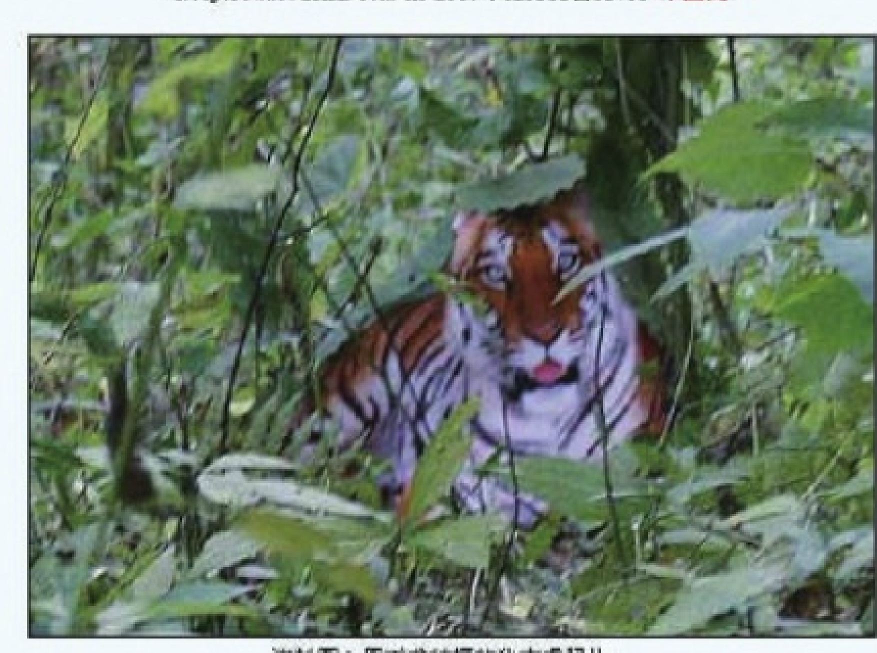
到了这个地步，诸葛先生已经颇有纠缠卖刀杨志的街头牛二风范了。不过他所指的“他”又是谁呢？

“我也不知道是谁，反正谁骂我们，我就说的是谁。我不管他是谁。”

相对诸葛卧一条龙先生的先高深后通俗，ID为水中石的网民表现则谨慎得多。在反复验证了记者的身份之后，他给自己写了如下的文字，阐述他对“网络暴民”的一些看法。

“我习惯出没的论坛包括天涯社区、西祠胡同、强国论坛、万科论坛等大一些的网站论坛。如果说习惯追问事情的真相、谴责违反公众道德的行为就属于‘网络暴民’，那么我很荣幸成为其中的一员。我承认这个勤于质问的群体里充斥着不少情绪化的网友，其目的也不是为了所谓的真相，而是出于个人的好奇和日常的失落。但是如果这些动机这些力量能在部分理性头脑的指挥下有机地组合起来，所能发挥的作用对于整个国家和民族都有莫大的帮助。最近刚刚得出结果的厦门PX项目事件和华南虎事件就是一个最好的明证。从‘卖身救母’事件到如今的‘PX项目’事件和‘真伪华南虎’事件，网络热点事件中充斥的戾气和谩骂正在一点点减少，理性和坚持正在成为‘网络暴民’的新特征。尽管对于不合理现象的声讨依然汹涌，但是没人能再说网民就是滥施暴力的乌合之众。中国互联网才不过12年的时间，民间普及网络也才不过7年，能在这么短的时间内迅速成熟，达到这样的高度，说明中国的互联网不仅仅充满商机，也充满智慧和进步的力量。作为一个老网民，我很高兴能与众多的新网民一起战斗，并且在未来的时间里为了公共利益和我们每一个人的利益一起战斗下去，将‘网络暴民’的事业进行到底。”

正如水中石所说的那样，当数量庞大的网民基于基本的道德义愤，在有见地的头脑下向着不合理现象的根源开火时，所有丑恶和无耻都显得那么不堪一击。很显然，正是有水中石这样的网民存在，“网络暴民”的群体才能不至于失去理智，并在日益喧嚣的互联网中起到越来越多的正面作用。



国家林业局要求陕西如实公布虎照鉴定结果

http://www.sina.com.cn 2007年12月19日10:30 中国网

资料图：周正龙拍摄的华南虎照片。

点击观看本新闻视频

12月19日上午10时，国家林业局在216会议室举行例行新闻发布会，邀请国家林业局副局长雷加富先生发布近期林业重要工作，并就林业热点问题回答记者提问。以下为发布会部分内容摘要。

中央电视台记者：



您所在的位置：腾讯首页 > 新闻中心 > 时事图片 > 正文

环评座谈会全记录：“我誓死捍卫你说话权利”

http://news.QQ.com 2007年12月20日11:09 南方周末 朱红军 评论51条

2007年12月16日，在厦门海沧区的PX项目工地，工地已经荒废了，附近的村民郑景福看着丁点的耕地很惆怅。以前征地前，这里村民每人都有9分地，现在半分都不到了。 本报记者 翁洹/摄

点击浏览更多最新图片

不过“真伪华南虎”和“厦门PX项目”事件随后的发展让公众看到了“网络暴民”的存在对社会的积极意义

3. “暴民指控”的自我之殇

不可否认的是，“网络暴民”的存在还是对部分当事人的基本权益形成了很大负面影响。就像“铜须事件”“卖身救母”中公众所看到的那样，当事人仅仅因为尚未被证实的指控，就遭遇了铺天盖地的全方位攻击，个人隐私荡然无存，正常学习和生活都受到极大影响。“虐猫案”中当事人的行为虽然的确违反了相关法规，不过相对于法律惩处之外她所遭受的攻击，“罪与罚”的天平显然有些失重。至于后来的“韩白之争”“史上最毒后妈”等热点舆论事件，网民们从前所表现出的认真求证精神都已经丧失，没有人在乎事情的本质是什么、消息是否真实，大家都站在自己认定的道德高地上向着对方倾泻正义的炮火，使得这两件事情完全成为无意义的网络闹剧。即使在2007年备受关注和肯定的“厦门PX项目”和“陕西华南虎”事件中，网民所表现出来的无限制批斗和宣泄情绪也值得警惕。因为某些方面的不合理不合法现象，就对整个社会制度监管提出全面的质疑和指控，这不是寻求解决问题应有的态度。


任何人坐在电脑前都可能受到“暴民”的指控，但真正的“暴民”却似乎永远不会登场

但是，这些并不足以成为利用“网络暴民”大帽子全面否定一切来自互联网的质疑和追问的理由。就像在“陕西华南虎”事件中公众所看到的那样，关克主任就曾经用“网络暴民”这个罪名来指控所有对华南虎真伪表示质疑和追问的网民，只是由于事件本身存在的疑问过于明显，以至于“网络暴民”的大帽子反诉在“纸老虎”的指控面前显得如此苍白无力。但至少这是个明确的例证，说明面对来自互联网的合理质疑，“网络暴民”可能同样是一把非常有效的保护伞，因为它可以从立场和态度上否定一切指控，从而回避或者消解问题的本质核心，真正需要值得关注的那些矛盾，就此在“暴民”的大帽子下不见天日。因此，“网络暴民”这个不分青红皂白，将所有提出质疑和求证的群体一并概括进去，并妄图予以封杀取缔的罪名，与“暴民”们在各项网络事件中表现出的无限制无差别批判行为在本质上没有区别。从这个角度说，提出并拿着“网络暴民”不看目标四处打人的少数人，其实正是他们表面上指控的那些对象。虽然这些人可能掌握着更多的权力或者话语权，但在精神上他们同样是无原则无约束的“暴民”。

就如同至今难产的“纸老虎”真伪鉴定一样，“谁是暴民”这个关键的问题至今无法找到答案。尽管我们可以从过往的网络热点事件中，剥离出所谓“暴民”的某些特征，诸如“暴人隐私”“无限制声讨”“网络上谩骂与现实生活的骚扰”等行为，但具体的责任对象却难以明确。不过寻找“暴民”具体是谁，也并不是解决问题的有效途径，正如“铜须事件”中的千夫所指，并不能消除现实社会中的婚外情现象。建立合理有效的互联网言论监督规范才是真正的解决办法，有了交通法规，尽管还是会有闯红灯者，不过有法可依之后，走人行道的至少不会担心自己也背个“违反交通法规”的帽子，交通混乱问题才能真正得到解决。互联网亦如是。



上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十三期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间： 2008年2月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

退一步说，套用传统说法，互联网在中国是一种“新生事物”，逐步走向成熟的阶段难免泥沙俱下、良莠不齐，在发展中走向规范和有序，这是任何事物成长所必须经历的阶段和付出的代价。对于其中所存在的问题，应当多讲兴利除弊，斗争色彩颇重的“网络暴民”之类的说法，最好还是谨慎一些提出。如果是盗窃诈骗公私财务、宣传或者从事色情交易、泄露国家机密和公民隐私、造谣诬蔑侮辱公民人格等等现有法律认定的刑事和民事犯罪，无论是否利用网络，都可以说是罪犯（即使是罪犯，在法律正式认定罪名和犯罪事实之前，也只能说是犯罪嫌疑人）。而这些犯罪嫌疑人如果没有涉及暴力、不以反社会反国家政权为目的，也不宜统称“暴民”。在国家允许的言论自由范围内，即便用语不文明不道德，终归还是批评教育的问题，不能上升到犯罪的高度，更不能不问青红皂白将人打入“暴民”之列。倘若没有这样的宽容态度，中国不仅发展不了互联网技术，团结所有力量建设富强国家也只是无稽之谈，毕竟在互联网上“扔板砖”“吐口水”与现实生活中闹事施暴是不能混为一谈的。诸如“网络暴民”这样的新生词汇，大约来源于“暴民专制”之类对“民主”的担忧，也不排除少数人为了掩盖一己之私而给人罗织罪名的因素。随便给某人或者某个群体戴上“暴民”的桂冠，本身同样是一种语言暴力。当然正如前面所指出的，宽容不等同于无原则的纵容，虽然不能上升到犯罪的高度，但是互联网弥漫的无限制语言暴力，应当得到有效规范和监管。

4.网络暴民的法律监管之难

当我们了解了远在地球另一端的少女梅根的悲剧后，可能很多人会发出疑问，那就是为什么美国警方对捏造虚拟人物借以最终侮辱梅根的劳丽·德鲁一家人竟然无罪可控？如果这样的事件发生在我们身边，我们又该用什么样的武器来捍卫自己呢？是道德？还是法律？

在回答这些问题前，首先让我们将梅根事件的旁枝杂叶剪掉，做一个最简单的归纳。实际上梅根事件归纳起来就是两句话——首先是有一个人在网上辱骂另一个人，这个被骂的本来就心理脆弱，最后自杀了。其次是后来其他网友在网络上公开了骂人的人的个人隐私信息。

这样两个貌似简单的句子，却是我们网络生活中很可能遇到的困扰。要想保护自己，首先应该了解这两句话背后包含的法律信息。

本刊记者带着相关问题走访了北京百伦律师事务所的许金国律师。

在谈到梅根事件中，网络上的E-mail、博客留言、网上聊天的文本为什么不能作为法律依据时，许金国律师给记者讲了另一个发生在美国的类似案例。

一个叫辛西娅·阿米斯特德的31岁妇女，无意中将她个人的电子信箱、电话号码和地址留在了网上，随后便在网上遭到一个匿名者散布大量诽谤言论，并向她发送大量下流的E-mail信息，她的电子信箱、电话号码和地址都与色情网站相链接。但执法部门无法可依，找不到定罪的依据，无能为力。为此该妇女不断搬家，并申请了携枪执照。

许金国律师认为，根据法无明文规定不为罪、法无明文规定不得处罚的基本原理，没有相关的法律规定可以对这种行为进行处罚、定罪的话，执法部门不能对当事人处罚、定罪。根据梅根和辛西娅的案例来看，目前美国或美国的某州可能确实缺少与网络侵犯行为相关的法律。

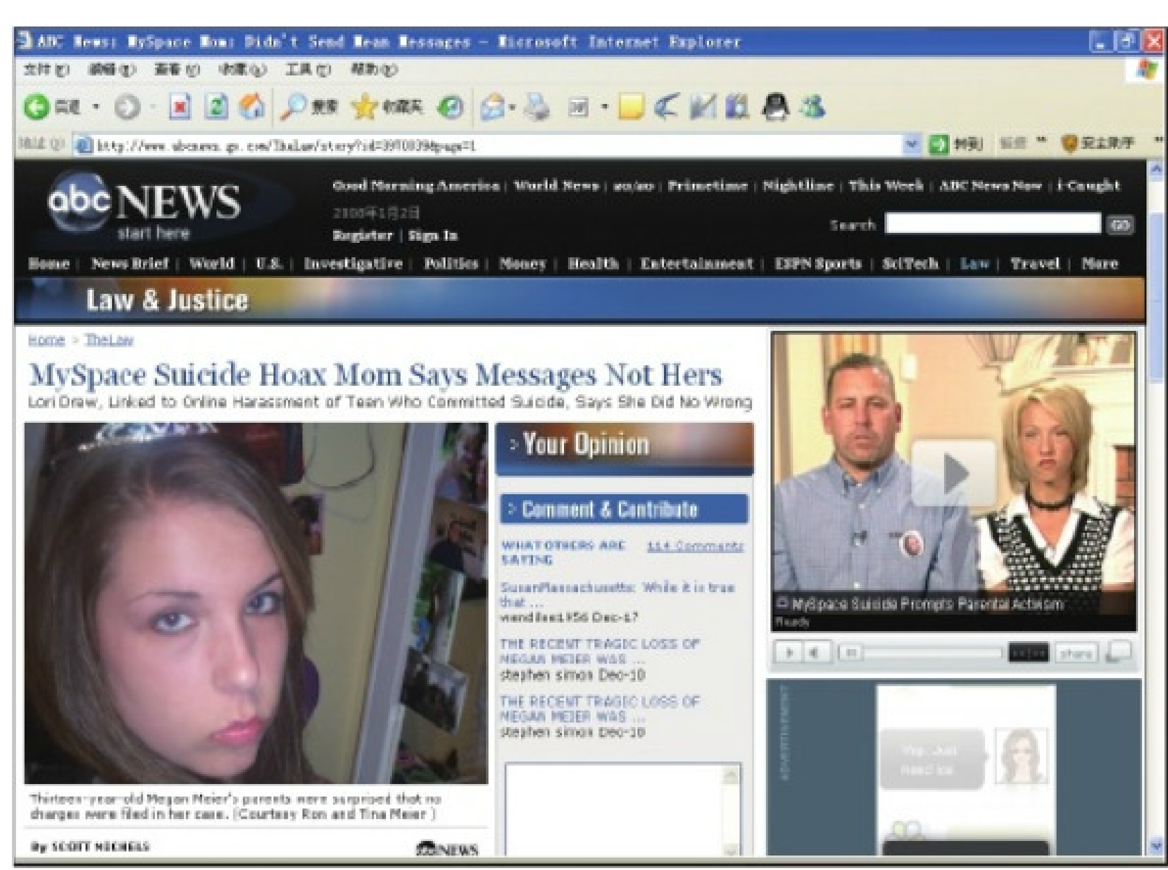
金律师还纠正了一个概念，他说我们通常所说的E-mail、博客留言、网上聊天的文本不叫法律依据，法律依据是指可以依据适用的法律。通俗地说，如果国家想对某人进行处罚，那么必须要说，依据某某法律某某条，对某人如何如何处罚、定罪。对人处罚、定罪必须有个法律作为依据。光有事实，如E-mail、博客留言等，但没有法律规定可以对这种行为进行何种处理的话，就不能进行处理。

有的网友可能会问：如果梅根是个中国女孩，她的父母又该通过哪些法律条款来起诉那些辱骂她的人呢？又有哪些相应的法律可以依照呢？

许金国律师明确表示，这个事件如果发生在我国，是有法律可以适用的。







FOX、CBS、ABC三大美国新闻媒体都对这起“网络暴民”引发的悲剧进行了详细的报道和探讨，不过显然他们也没有得出有效的结论



中国“暴民”制作的“网络通缉令”

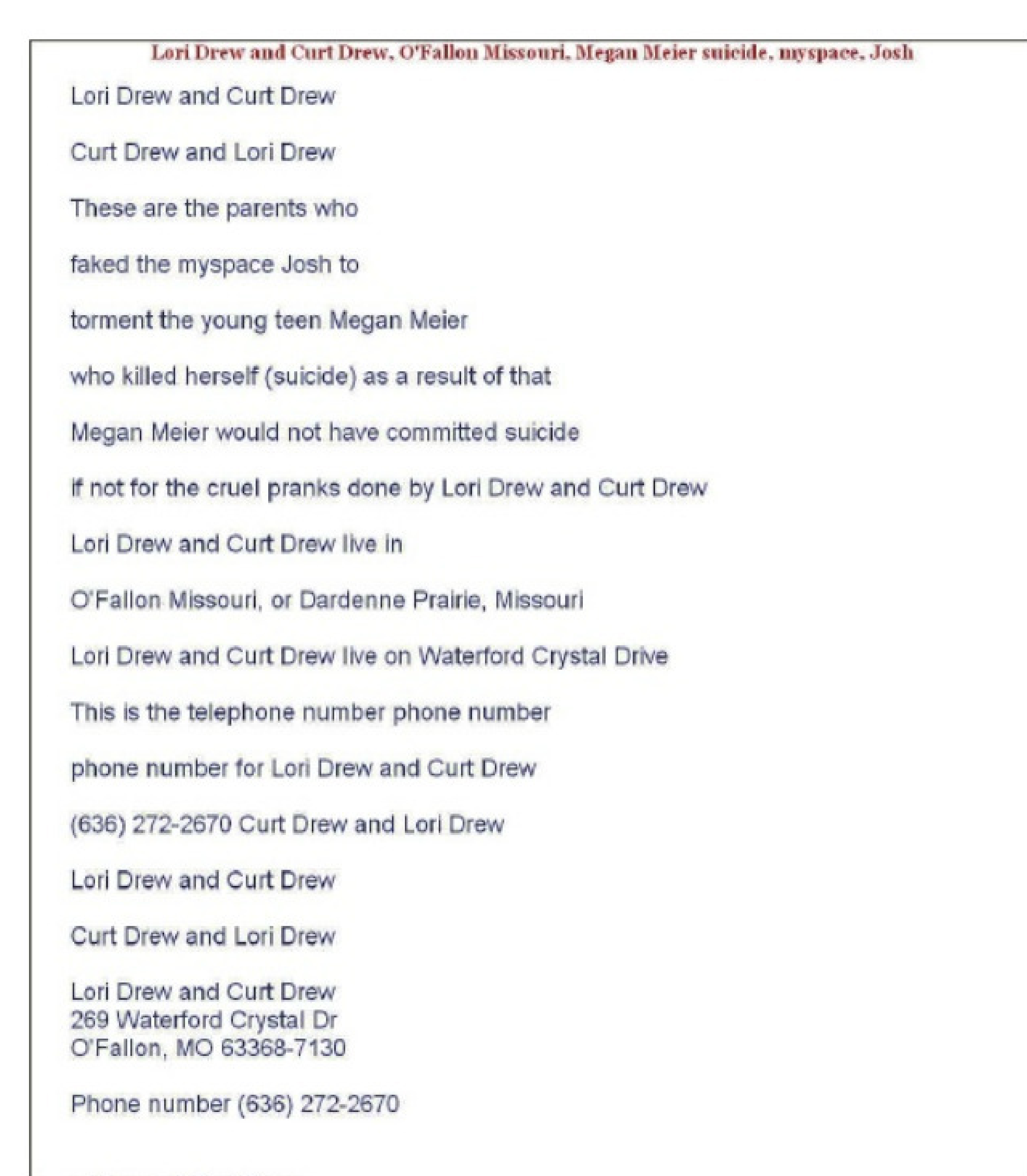
在民事方面，有《中华人民共和国民法通则》第101条、第120条及“最高人民法院关于贯彻执行《民法通则》若干问题的意见（修改稿）”第160条、161条。在刑事方面，根据《全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定》第4条和《中华人民共和国刑法》第237条、246条的规定，受害人家长可以要求法院对侵害人追究刑事责任，造成人员自杀死亡的后果是非常严重的情节，应当可以对侵害人根据其所起作用大小判处轻重不同的刑罚。受害人家长还可以根据民事法律起诉，要求消除影响、赔礼道歉等。

在梅根事件中，善良网民们针对劳丽·德鲁一家人展开的“人肉搜索引擎”的行为，在我们国内也是很常见的。实际上，这种貌似有“正义感”的行为背后，也埋伏着很危险的问题。这种通过非本人意愿而将个人电话、资料、个人住址信息公布在网络上的行为是否违法？从法律的角度而言，法律有地域性，发生在美国境内的行为，行为对象也是美国人，那么要适用美国的法律。所以，要判断该行为是否违法，要看美国法律是怎么规定的。金律师说：“据说美国对隐私权的研究很发达，法律实践中也有相当多的相关判例及法律。如果无端公布他人的私人信息，可能算违法，但具体到个案比如本案，我个人估计可能不算违法，或者说算违法但不应当处罚。但也不一定，最权威的要看美国相关法律是如何具体规定的。如果发生在我国的话，由于我国对隐私权关注得比较晚，法律上有关的规定比较粗糙模糊，对于是否算违法的问题，由于每个人价值取向不同，肯定也是意见不统一。我个人意见，从情感上倾向于不算违法，既然公力不能救济，只能靠私力救济，才可挽回一些公平；但从理性上倾向于违法，因为在我国一般认为即使是违法犯罪的人的隐私也是应当保护的。”

至于媒体报道中普遍提到的“网络暴民”，还有我们最近常常提到的“人肉搜索引擎”从法律专业的角度而言，现行法律中没有对应的术语称谓。判定一个人在网络上的某种行为和言论上是否违法，只有根据相关的法律规定内容进行对照，如果法律明确禁止某种行为的，那么该种行为就是违法的。

记者最后问道：“从立法的精神上来说，如何用法来规范这种虚拟世界中的不法行为？单纯的罚金和拘禁是否能达到希望的效果？是否类似‘社区劳动’这样的处罚会有更好效果？”

金律师回答说：“任何一个国家都会承诺保护本国公民正当的权益，只不过价值取向各异，而且新生事物层出不穷，法律总是滞后，因此现行法律不能把所有情形都规范无遗。根据网络虚拟世界中出现的新情况，可以根据保护公民正当权益，维护公平正义的精神，增加制定一些有针对性的法律。单纯的罚金和拘禁是否能达到希望的效果，要充分估计在这个网络虚拟世界中可能发生的最严重的后果会到什么程度。如果后果有可能极其严重，危害个人生命、危害公共利益国家安全等，我个人意见是当然可以规定更加严厉的处罚，比如死刑。关于社区劳动，我国法律中尚没


Lori Drew and Curt Drew, O'Fallon Missouri, Megan Meier suicide, myspace, Josh

Lori Drew and Curt Drew

Curt Drew and Lori Drew

These are the parents who

faked the myspace Josh to

torment the young teen Megan Meier

who killed herself (suicide) as a result of that

Megan Meier would not have committed suicide

if not for the cruel pranks done by Lori Drew and Curt Drew

Lori Drew and Curt Drew live in

O'Fallon Missouri, or Dardenne Prairie, Missouri

Lori Drew and Curt Drew live on Waterford Crystal Drive

This is the telephone number phone number

phone number for Lori Drew and Curt Drew

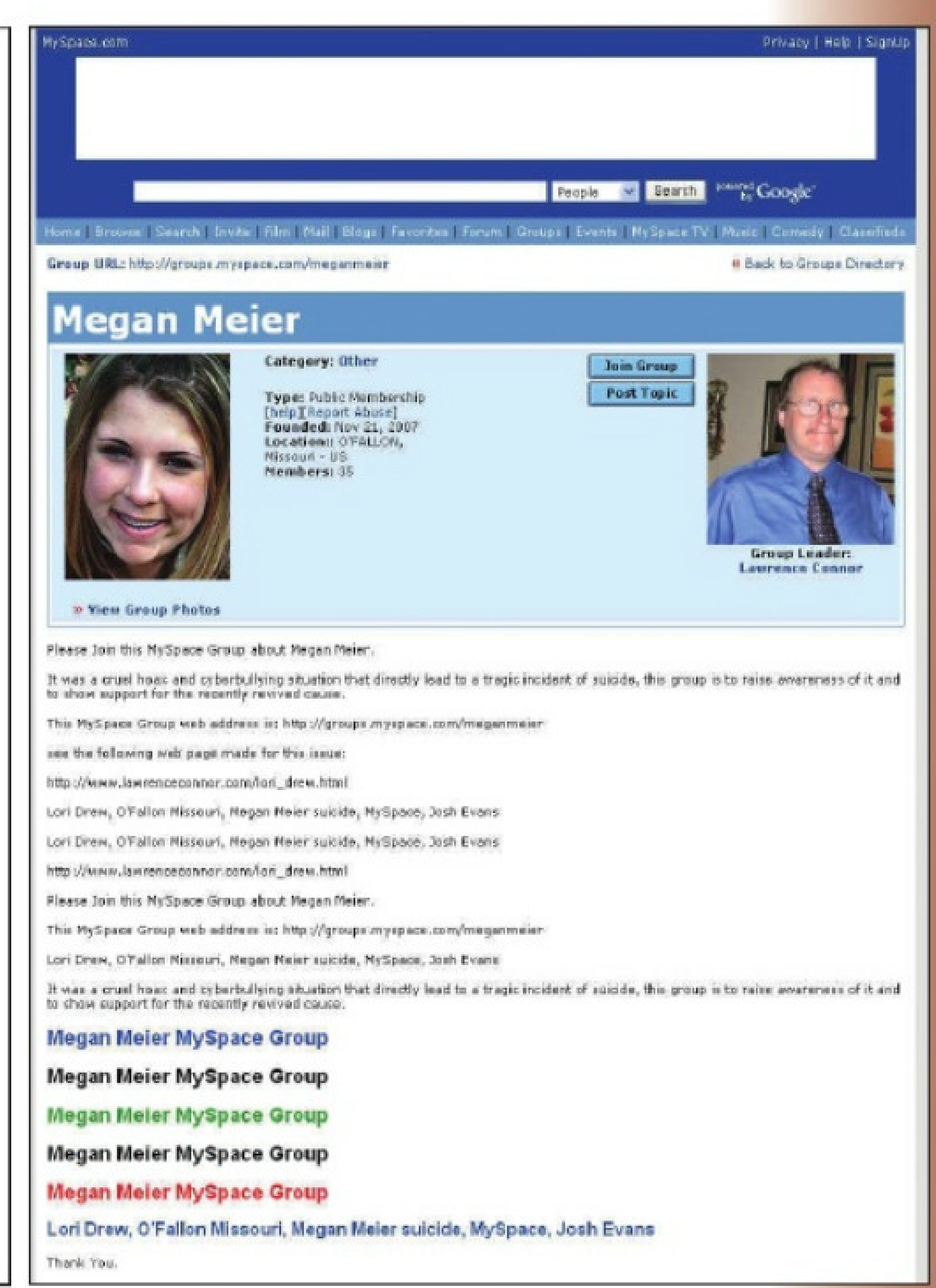
(636) 272-2670 Curt Drew and Lori Drew

Lori Drew and Curt Drew

Curt Drew and Lori Drew

Lori Drew and Curt Drew
269 Waterford Crystal Dr
O'Fallon, MO 63368-7130

Phone number (636) 272-2670


MySpace.com

Privacy | Help | SignUp

People Search

Group URL: http://groups.myspace.com/meganmeier

Back to Groups Directory

Megan Meier

Category: Other

Type: Public Membership
[help][Report Abuse]
Founded: Nov 21, 2007
Location: O'FALLON, Missouri - US
Members: 35

Join Group

Post Topic

Group Leader:
Lawrence Connor

» View Group Photos

Please Join this MySpace Group about Megan Meier.

It was a cruel hoax and cyberbullying situation that directly lead to a tragic incident of suicide, this group is to raise awareness of it and to show support for the recently revived cause.

This MySpace Group web address is: http ://groups.myspace.com/meganmeier

see the following web page made for this issue:

http://www.lawrenceconnor.com/lori_drew.html

Lori Drew, O'Fallon Missouri, Megan Meier suicide, MySpace, Josh Evans

Lori Drew, O'Fallon Missouri, Megan Meier suicide, MySpace, Josh Evans

http://www.lawrenceconnor.com/lori_drew.html

Please Join this MySpace Group about Megan Meier.

This MySpace Group web address is: http://groups.myspace.com/meganmeier

Lori Drew, O'Fallon Missouri, Megan Meier suicide, MySpace, Josh Evans

It was a cruel hoax and cyberbullying situation that directly lead to a tragic incident of suicide, this group is to raise awareness of it and to show support for the recently revived cause.

Megan Meier MySpace Group

Megan Meier MySpace Group

Megan Meier MySpace Group

Megan Meier MySpace Group

Megan Meier MySpace Group

Lori Drew, O'Fallon Missouri, Megan Meier suicide, MySpace, Josh Evans

Thank You.

虽然形式上有所差异，但美国“暴民”的“通缉”热情显然不比中国的同行差多少

有引入该形式，即使引入，这种形式也只能是针对违法情节比较轻的人适用，违法情节严重造成危害后果严重的，当然应当采用严厉的处罚，比如行政拘留、拘役、管制、有期徒刑、无期徒刑甚至死刑。”



社会可以批判“网络暴民”，但更需要尊重每个人在互联网上正当表达的权利

如果年轻些的读者，对于上面一段文章中涉及到法律部分的内容感到费解，我们不妨假设出两个虚拟的人物，一个是同情梅根的少年小A，另一个是他的律师朋友B先生。让他们两人来一段对话。

小A：为什么那个可恶的老女人不能被绳之以法？

B先生：警方称，那个捏造乔什的妇女没有受到任何指控，因为她的行为不适用任何一条法律——这就是理由啊！

小A：我还是不太明白。

B先生：是这样，首先应该是有法可依。无法可依的时候通常是不能起诉的，这个问题体现了法律的局限性。法律并不能即时完美地解决一切。好比软件保护，先有了软件，然后有了相关侵权，最后才有了保护软件的法律，这是立法方面的问题。

小A：那现实社会，不是有人身诽谤罪么？我先打电话骗了一个人，然后又去指着脸骂她弱点，她一气自杀了。怎么算？

B先生：首先，你给她定什么罪呢？美国的法律我不了解，假如是中国，侮辱诽谤是要达到一定的范围，造成一定影响的。诽谤的要点是捏造事实，如果没有，就不是诽谤。

小A：那个老女人就是在侮辱梅根呀，她那些E-mail、留言……明摆着她歪曲了她在学校的实际的人缘！

B先生：侮辱罪，你倒可以参照刑法中关于侮辱罪进行处罚。但是证据采集上很困难，最后很可能被驳回。也许你可以适用原则，甚至类推适用。但是，这不是一个完善法制应该做的，因为这会引发更多的问题，你明白我的意思么？

小A：明白一点。

B先生：你因为感情不想让这个恶人漏网，但是你要想到，这样破例之后，就会有更恶的人来利用你这个破例。你所谓的那些E-mail，都是数据电文，它与书证物证相比有很大的伪装性和不确定性，无法像书证和物证一样作为主要证据采纳。贸然提高数据电文的证据效力，恐怕会有大量冤假错案产生，因此从立法者的角度来说，谨慎立法是件好事，法律是双刃剑啊。从原则上讲，这个女人是违法，甚至犯罪了的，但是法无规定者不为罪，刑法就更要求严谨，不能随便类推、解释。

小A：那么后来，那些美国老百姓将那个老女人的全家信息——住址啊、电话啊，都公布了，这种所谓的“人肉引擎”怎么算？

B先生：这是泄漏隐私了。那又如何呢？你真的能怎么样么？你可以去起诉啊！不过美国是判例法，法官可以为了这个事造法，他今天审判的结果，将来就可能是法律。

小A：那什么时候才能有好的法律来保护我们在网络世界中的生活啊？

B先生：这个问题太大了，处罚措施、处罚级别都要考虑整个社会的整体承受能力。这样的问题实在不是今天可以给你讲明白的。这是极复杂的事情，就像软件保护一样，当它足够泛滥，引起人重视，就会有相关立法了。也许有一天人能时空穿梭了，到时又会有新的犯罪，然后就有新的立法——不，我的说法也不严谨。在立法之前，某种新的行为不能被称作是犯罪。

小A：难道只能靠道德保护我们？

B先生：道德还不够么？实际上道德、习惯、宗教才是制约人类社会的最有力武器，比法律厉害得多。你的同学

现实社会的言论暴行、欺骗羞辱他人、公开暴露他人私人住址、电话等信息的，在法律上可能会违反《民法》或《刑法》上的哪些法律条款？

1.关于侮辱诽谤的法律：

《中华人民共和国民法通则》第101条：公民、法人享有名誉权，公民的人格尊严受法律保护，禁止用侮辱、诽谤等方式损害公民、法人的名誉。

《中华人民共和国民法通则》第120条：公民、法人享有荣誉权，禁止非法剥夺公民、法人的荣誉称号。

《全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定》第4条：为了保护个人、法人和其他组织的人身、财产等合法权利，对有下列行为之一，构成犯罪的，依照刑法有关规定追究刑事责任：（一）利用互联网侮辱他人或者捏造事实诽谤他人；（二）非法截获、篡改、删除他人电子邮件或者其他数据资料，侵犯公民通信自由和通信秘密；（三）利用互联网进行盗窃、诈骗、敲诈勒索。

《中华人民共和国刑法》第237条：以暴力、胁迫或者其他方法强制猥亵妇女或者侮辱妇女的，处五年以下有期徒刑或者拘役。

《中华人民共和国刑法》第246条：以暴力或者其他方法公然侮辱他人或者捏造事实诽谤他人，情节严重的，处三年以下有期徒刑、拘役、管制或者剥夺政治权利。

都知道打人不对，为什么？他们当中又有几个人认真学过法律？为什么社会还是正常运转？这就是道德、习惯的力量啊。

小A：如果有一天，没有法律了，你觉得社会会安全么？

B先生：那么假设有一天，没有道德、习惯了，只有法律，你觉得社会会安全么？

小A：天，那我该怎么做才能避免悲剧呢？

B先生：首先，锻炼身体，保持健康的心态，不要像梅根那么脆弱。

小A：这……

B先生：不要太把网络上的事当回事。

小A：那对梅根来说可不是什么“网络上的事”，对她而言是纯真的爱情。

B先生：我要是你，就建议她在产生感情前多要两张对方的照片。还有，注册个正经信箱。网站要求注册的，真实姓名、年龄、地址、电话、银行卡等信息能不填就不填。如果非填不可，首先确定用途。

小A：你说这些我都懂。

B先生：总之，就像在现实生活里一样，随时都有保护自己的念头，别乱讲话，这样最保险。

小A：知道了。

5.尾声：再无暴民

“没有任何人能够走出他的时代，就如同任何人不能够走出他的皮肤一样。”先哲马克思的老师，德国先生黑格尔曾经如是说。

我们有幸处在一个日益昌盛的时代，在国家逐步走向民主开放的社会背景下，有不同的声音，有过激的言行，这是一个合理的现象。但“网络暴民”“乱民”之类的称谓瞬间流行，却不是一个应有的景观。必须承认，中国几千年封建传统流传下来的“泛道德批判”之癖，以及鲁迅所批评的“街头牛二般的水浒气”在中国远未消失。在许多人的心目中，正如传统社会中的泛道德主义一样，法律只不过是道德的附庸，道德才是法律的最高图腾；另一方面，以道德为本位对人事的评判简单易行，这也加强了泛道德主义的存在状态。在这种情形下，对身边的声音、形象、生活模式或者价值观，人们习惯了以习得的伦理道德为本位来予以评价，并据此对异于传统价值观的言行反应激烈。如今利用互联网造谣生事，毁人名誉又成本极低，制造网络事件容易赚眼球捞名利，起哄发泄可获得某种变态的快感……所以，互联网需要规范自律，提倡网络文明。不过这一切不能构成以泛道德之名，从整体上贬低网络和网民的理由。毕竟，互联网技术的发展是不可阻挡的现代化潮流，它为普通人提供了参与公共表达的平台，提供了前所未有的交往空间，而互联网言论对社会的积极意义远远大于其存在于表面的消极意义。在这个问题上，某些专家学者还远远不如有见识的政府官员开明。新华社2007年4月18日的报道中，国家安监总局局长李毅中在“非煤矿山、危化品、烟花爆竹领域推进安全生产许可及整顿关闭工作视频会议”上说，“现在开始，凡是媒体、互联网曝光的安全事故，安监系统都有责任查清”。李毅中对网络热点言论的高度重视不为无因，让1亿网民都成为安监局的“编外监管人员”，随时可以举报安全隐患，这种力量是任何地方官员和老板都无法压制住的。须知，曾经轰动一时的广西南丹矿难最先就是披露于网络的，而“厦门PX项目”的最终改变，更是说明了网络舆论监管对于国计民生所具备的重大现实意义。

互联网终究只是一个技术工具，改变这个世界的力量是人。水火无情，但造福还是造孽也事在人为，关键是看社会有无兴利除弊的能力。在更加开放和民主的现代中国社会，兼容并包，趋避有道的自信，应该是从上到下的社会各阶层应当具备的。

没有人能认定谁是暴民，也没有言行能上升到“暴民”的高度，所以“网络暴民”之说，可以休矣。

《中华人民共和国治安管理处罚法》第42条：有下列行为之一的，处五日以下拘留或者五百元以下罚款；情节较重的，处五日以上十日以下拘留，可以并处五百元以下罚款：（一）写恐吓信或者以其他方法威胁他人人身安全的；（二）公然侮辱他人或者捏造事实诽谤他人的；（三）捏造事实诬告陷害他人，企图使他人受到刑事追究或者受到治安管理处罚的；（四）对证人及其近亲属进行威胁、侮辱、殴打或者打击报复的；（五）多次发送淫秽、侮辱、恐吓或者其他信息，干扰他人正常生活的；（六）偷窥、偷拍、窃听、散布他人隐私的。

2.关于侵害他人隐私的法律：

《中华人民共和国治安管理处罚法》第42条；

最高人民法院关于贯彻执行《民法通则》若干问题的意见（修改稿）第160条：以书面、口头等形式宣扬他人的隐私，或者捏造事实公然丑化他人人格，以及用侮辱、诽谤等方式损害他人名誉，造成一定影响的，应当认定为侵害公民名誉权的行为。

最高人民法院关于贯彻执行《民法通则》若干问题的意见（修改稿）第161条：公民死亡后，其名誉受到侵害，使其配偶、父母、子女或者其他有关人员受到损害的，受害人可以提起诉讼。



天道“酬勤”？

——写在《劳动合同法》实施之日

北京 鼓楼

2008年新年的鞭炮声还未散尽，该是喜庆的网络上却频频传出令人悲伤的消息。新浪体育频道记者钱芳芳，就在2007年平安夜的前一日，2007年的12月23日，因患胃癌晚期在北京病逝。她的去世很突然。一个月前她还在广州天河体育馆采访中国羽毛球公开赛，11月20日下午，她发出了在新浪的最后一篇新闻稿——《陶菲克等14人退出中羽赛 国际羽联并无严厉处罚》，接着就因在洗手间里晕倒，被送往医院检查。病来如山倒，不住宽慰同事说自己是消化不好的钱芳芳，却从此再也没能回到同事与事业中间来，12月23日凌晨与世长辞，年仅30岁。

在2007年12月，倒下的网络编辑还有IT168信息化频道的高级编辑邓胜，死亡原因是肝癌晚期。与钱芳芳相似，邓胜也是在病逝前一个月因腹痛才被诊断出肝癌已经到了晚期，医生无力回天，终于在2007年12月13日离开尘世，终年32岁。

熟悉钱芳芳的人，怀念她的乐天派，喜欢她的开朗率直，希望QQ里那个叫“自由的猪”的头像会再次闪动。邓胜同样幽默风趣，起的文章题目堪称一绝，人送外号“邓标”，有他在的地方总是笑声不断。

体育专业出身的钱芳芳，基本不抽烟、不喝酒也不怎么生病的邓胜，相继在2007年的冬日里倒下，病魔选中他们有一个共同点：都在网络媒体工作，工作强度比较高。

用Google搜寻钱芳芳的名字，可以找到很多钱芳芳撰写的新闻通讯、专访稿件，有时两篇稿件之间相差的时间不过一两个小时，发稿件的地点也随着体育比赛地点而转移着。在这些新闻报道的文字后面，是一个要亲自跟踪比赛，亲自撰稿尽心尽力的体育记者的身影。如果不是这身影倒下了，她的一切忙碌不过是“理当如此”，工作就是这样的。

邓胜在2006年8月加盟IT168信息化频道，历任编辑、高级编辑。工作强度如何，在邓胜同事给他撰写的纪念文章中提到：一个专题，若干个采访，是个苦差事。而且是要维持着日常采编工作的同时，加班加点完成这个临时任务。其实即便是日常工作，“也经常需要加班完成”，邓胜这么说。那一次，我第一次听到邓胜说累。其实，那时已经是他的发病期，据说已经疲倦到坐地铁很难支撑，拎笔记本电脑不堪重负的程度。

两位网站编辑的病故让许多同行唏嘘不止。网络媒体之间的竞争非常激烈，近年来，越来越多的网媒逐渐学习平媒的经验，组织自己的采编队伍，不再是以往为人诟病的“拷贝”“粘贴”作风，这让网媒的采编人员较以往更为忙碌。在某网站做采编的张鸿这样描述她的工作：早上9点打卡上班，不能迟到；一忙就是1点多了，才想起来吃饭，胡乱塞两口10分钟解决肚子问题，然后继续忙；好不容易要下班了，老板进来说开会，于是折腾到了8点还在公司里，晚饭直接改夜宵了。光体力消耗也就罢了，还精神高度紧张，老板是动不动就拿点击率威胁，干不好就走人，现在工作不好找，找到一份喜欢的工作更不容易，只有战战兢兢干下去。

不仅仅是网媒，平媒的工作强度也基本是同样。某周刊编辑陈勇形容他的工作状态是一根弹簧，随时准备蹦跳起来，一天睡四五个小时是家常便饭，挖空心思找选题，报了选题又担心批不下来，批下来了就要追线索熬夜写稿子。这些都是生活的常态，身心都在一种很焦虑的状态中。

也是在刚刚过去的2007年病故的原某时尚杂志编

辑原晓娟，总结她患胃癌的原因有3点：超常的工作强度和严重不足的睡眠，饮食极不规律，工作压力和紧张感。

“能否要求公司赔偿？”有网友在看了这些病故编辑的故事后提出这样的疑问。在国外，确有因“过劳死”而获得公司赔偿的事例。2007年12月24日南方网报道：日本一地方法院日前作出裁决，认定一名丰田员工因工作过度劳累而身亡，丰田公司应对其进行赔偿。在出事当天凌晨4点，该员工在工作时突然不省人事。他在去世前的半年里，每个月都加班超过80小时。

关于过劳死，我国《劳动法》还没有相关明确的法律条款。尽管《劳动法》对于劳动者的休息权有明文规定，《劳动法》第36条规定：“国家实行劳动者每日工作时间不超过8小时、平均每周工作时间不超过44小时的工时制度。”后经国务院对《国务院关于职工工作时间的规定》进行修订，规定“职工每日工作8小时，每周工作40小时。”《劳动法》第38条还规定“用人单位应当保证劳动者每周至少休息1日。”但事实上，加班、延长工作时间、缺乏休假，对工薪族来说已经是家常便饭。《劳动法》中规定的最长劳动时限、带薪年休假制度、加班加薪等并不经常被执行。

更有甚者，用人单位随意与劳动者解除合同或者不签合同，侵犯劳动者利益。没有劳动合同保障，意味着劳动者无法享受诸多如社保医保等方面的福利。这也是原晓娟被确诊胃癌后，所在公司与其解除了劳动合同，使她的病情雪上加霜的重要原因。

正是因为多年经济发展造成的劳动关系失衡与劳动合同失范成为社会生活中比较突出的问题，劳动者权益受到损害的首要环节是劳动合同，因而一部关于劳动合同法律的出台以及实施就具有特别重要的意义。

2008年1月1日，《中华人民共和国劳动合同法》（以下简称《劳动合同法》）正式实施了。这部《劳动合同法》在《劳动法》基础上，对劳资双方的责、权、利作出了明确详尽的规定，是第一部对劳动合同进行规范的专门法律。这部法律中规定，凡是在中华人民共和国境内的企业、个体经济组织、民办非企业单位，国家机关、事业单位、社会团体等组织，只要与劳动者建立劳动关系，就要订立和履行合同。类似于某电视台使用员工十数年而不签合同的情况就不会再轻易发生了。《劳动合同法》规定了加班必须支付加班费用、企业试用期不能超过6个月、劳动输出人员也要同工同酬。在法定标准基础上，增加了工作时间和休息休假条款，进一步明确该劳动者具体的工作时间和休息休假安排。增加了社会保险条款，以强化用人单位和劳动者的社会保险权利义务意识；增加了职业危害防护条款，将工作过程中可能产生的职业病危害及其后果、职业病防护措施和待遇等如实告知劳动者，并在劳动合同中写明，不得隐瞒或欺骗等内容，加强了对劳动者就业权益的保护。乐观的人希望这部法律能够成为劳动者的“维权利剑”。



劳动合同网

劳动仲裁网

在《劳动合同法》即将实施前，全国各地有多家企业或者解雇清退员工，或者重新签订合同，虽然各家的理由不尽相同，但试图逃避《劳动合同法》中将履行的法律义务成为备受公众指责的焦点。其实仔细研究《劳动合同法》就可以发现，这部法律不仅仅对劳动者有利，从长远的影响上来说也对企业有利，将促使企业在劳动关系管理上，承担更多的社会责任、掌握更高的管理技术、面临更多的人事风险，从而改进目前的人力资源管理方式、用工成本、用工模式等，真正提高企业的现代化运作水平。



邓胜纪念网站

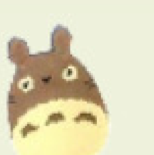
对于一个劳动者，现在可以根据《劳动合同法》有权不为工作预付押金，有权要求休息，有权拒绝老板炒鱿鱼，而且，工作期间所患的疾病用人单位必须负责其医疗费用。相信如果上文中的两位网络编辑能够多一点休息，少一些“拼命”的工作，就不会如此快地离开了人世。



原晓娟的作品封面

但对于法律武器，习惯人治的我们都还不太适应运用。那么，就好好记住劳动合同法网（http://www.ldht.org/）和劳动仲裁网（http://www.ldzc.com/）在必要的时候打开，也许会从其内容中获得帮助。

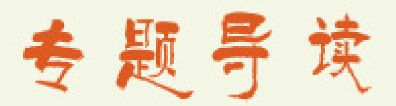












（舞台，放一张八仙桌，桌上有惊堂木、纸折扇等若干道具。8神经、大漠小虾二位身着长袍上）

8神经：诸位读者朋友，

大漠小虾：亲爱的软粉们，

齐：大家晚上好！

8神经：今天上杂志来，

大漠小虾：啊！

8神经：是来给大家说段相声。

大漠小虾：可不是嘛，要是吃饭就上食堂啦。

8神经：我们的相声名字叫《戊子年，我们说老鼠》。

大漠小虾：是这么个名儿。

8神经：什么是老鼠呢？

大漠小虾：听他给你解释解释。

8神经：老鼠啊！

大漠小虾：啊！

8神经：那就是耗子啊。

大漠小虾：听着怎么这么别扭。

8神经：可是十二生肖里就有鼠这么一号人物。

大漠小虾：人物？那叫鼠物！

8神经：十二生肖都是哪些呢：鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪，鼠是老大。你说鼠为什么是老大呢？

大漠小虾：那是因为它最小！

（瞿雯上）**瞿雯：**呵呵，二位干嘛呢？

8神经：马上就是农历鼠年了，我和小虾打算说个段子，让大家乐呵乐呵。给大家拜个早年。

大漠小虾：对，是这么着。

瞿雯：我这是网络时代栏目，讲的事儿都得和网络有关系。要不，您二位后面栏目里说去？

大漠小虾：嗯，我觉得有道理，咱们后头实用软件栏目说去。

瞿雯：不成，软件编辑要说鼠绘软件。

8神经：那还有硬件评析栏目呢。

瞿雯：硬件编辑已经安排讲鼠标了。嗨，我说你们，后半本杂志里不是有你们伶牙俐齿发挥的地盘吗，不许抢我们的。我们这次是网络、软件和硬件三大栏目合作一个“鼠年说鼠”的话题。

大漠小虾：那我们回去说游戏里的耗子。（拖8神经下台）

8神经：诸位可别忘记往杂志后面翻了，要没有耗子那多半是因为我们找不出来……

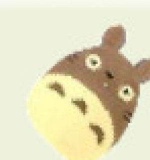
瞿雯：他们走了，我来说，今儿咱们的话题就是老鼠——










栏目编辑・瞿雯・phair@popsoft.com.cn



戊子年，我们说老鼠
——网络篇

■北京　柴郡猫

鼠毫无疑问是地球上不次于小强（蟑螂）的强悍生物，这个庞大的啮齿动物种群包括众多的品种，无所不去无所不在，甚至宇宙飞船上也想插一脚。鼠类30天就可以繁殖一窝后代，倘若不是因为它天敌众多，地球早就是它们的天下了。鼠在哺乳动物中的确有资格排行老大。它们中间，有达到过野猪大小不吃素的巨鼠，它们的捕食名单上甚至有羊和美洲豹；也有袖珍到可以放进笔筒的小老鼠。我们常见的那种灰色耗子，只是鼠中最普通的家鼠类。在这里（http://species.intopet.com/Rat/）还介绍了几种老鼠，它们的外形并非你想象的那么丑陋，相反却还十分可爱，网站上最后罗列的绒鼠，就是宫崎骏笔下圆咕隆冬善良而热情的龙猫。

有些鼠是非常珍贵的。比如下列视频里出现的这种长耳跳鼠，身子小耳朵大，住在沙漠里，被世界自然保护联盟（IUCN）列入了红色的濒危动物名单。英国伦敦动物学会的科学家终于在戈壁滩上发现了它的足迹，并且首次对它们进行了录像（http://www.bbc.co.uk/china/lifeintheuk/story/2007/12/071211_jerboa.shtml）。

医学上常用小白鼠来做实验动物，别看老鼠和人类在外观和行为上毫不相同，但科学家指出：人类与老鼠有95%的基因是相同的，二者有相似的肝脏、大脑、免疫系统，会患癌症、心脏病、神经系统疾病等同样的疾病。从这个角度看，老鼠甚至可以被看作是“袖珍人类”。由于通过使用胚胎干细胞在老鼠身上实现了基因变化，产生了一种名为“小鼠中的基因打靶”的技术，在胚胎干细胞和哺乳动物的DNA重组方面有了突破性发展，3位科学家获得了2007年诺贝尔生理学或医学奖。对技术而非八卦感兴趣的朋友可以查阅人民网的诺贝尔奖专题（http://scitech.people.com.cn/GB/25509/56813/104428/index.html），详细了解这种技术以及这3位获奖的科学家。

贺岁鼠

以上介绍的是动物学上的鼠，下面来说说文化学上的鼠。2008年是中国农历的鼠年，即戊子年。鼠为十二生肖之首，与十二地支相配，故称子鼠。每12年中，就有一年出生的所有中国人都要属鼠。至于为什么十二生肖中有


鼠年剪纸

鼠，有人说是因为鼠有灵性，上古之初天地混沌时，乃是鼠咬天开，遂成宇宙，老鼠成创世神了。也有人说鼠活泼可爱、聪明伶俐，招人喜欢；还有人说鼠生命力旺盛，适应环境能力顽强，专注于自身生存发展，有时代特点……这夸的可是真不靠谱。其实民俗学家们早就指出，对鼠的尊崇正是来源于对鼠的痛恨，对于一个农耕大国，还有比老鼠更会毁坏一年收成的动物吗？

民间流传最广关于老鼠的故事当数“老鼠嫁女”了，有各种地方版本。老鼠嫁女的日子一般在正月二十五晚上，今年那就是3月2日，这天晚上家家户户都不能开灯，全家人要围坐在餐桌旁边，一声不响摸着黑吃饭——餐桌上一定要有道面做的“老鼠爪爪”，这样老鼠就可以安安心心嫁女儿了，一年到头都不会给再家里带来麻烦。

现在，传统节日风俗越来越




老鼠嫁女


生肖鼠剪纸

被人重视，有想恢复“老鼠嫁女”这习俗的朋友，可以先到这里（http://news.folkw.com/www/dongtaizixun/173635865.html）了解一下各地的“老鼠嫁女”风俗，别闹笑话。

鼠年即到，肯定又有不少人关心起自己的生肖运势来了。中国农历网（http://www.nongli.com/item5/shenxiao/rat-ys.htm）可以查询到鼠年逐年、逐月乃至逐日的运气好坏，其他生肖的运势当然也可以在这个网站查到，网站还有节气风俗，农历日历等传统内容。运势这东西是你信它则灵，你不信就这么回事儿的东西。命运还是得掌握在自己手里才叫准确啊。

买个鼠年吉祥物，腰上扎根红带带，这是属鼠朋友的专利，红袜子红衬衫反正红色的东西就好，避邪。不属鼠的朋友，鼠年生肖邮票可得买一套收藏，应景。这里列举了几种2008年的生肖邮票（http://www.ejicang.net/bbs/dispbbs.asp?boardID=178&ID=44547&page=1）。当然我觉得最漂亮的还是中国邮政出品的那一张。




中国邮政发行的几套鼠年邮票

不过，千万别因为自己属鼠就变成象《清稗类抄》中说的这位：“盐城有何姓者，其家主人自以为本命肖鼠也，乃不畜猫，见鼠，辄禁人捕。久之，鼠大蕃息，日跳梁出入，不畏人。”把老鼠当祖宗供起来了。











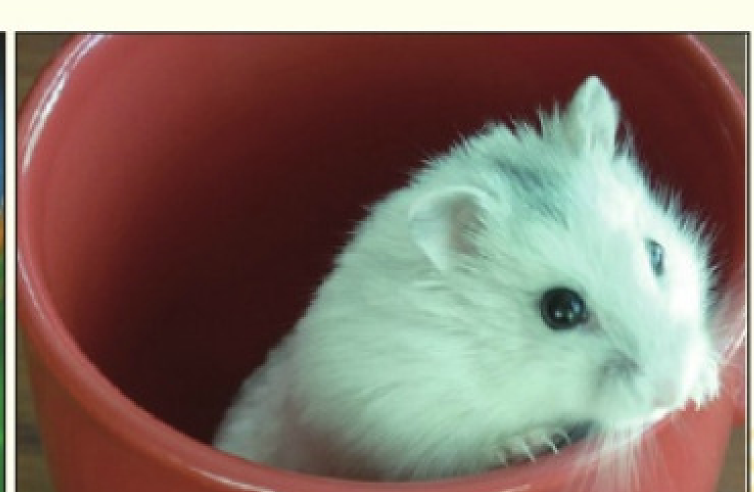
宠物鼠

看过上面那个老鼠的分类网页，你一定觉得老鼠是很可爱很值得豢养的小动物。的确宠物店中也有宠物鼠出售。但你先得搞清楚自己适合不适合养老鼠。尽管宠物鼠不用像狗那样每天要带出去溜跶，也不会像猫那样给饲主留下一身的猫毛，相对来说是比较容易照顾的小东西，但若以为可以随随便便买只老鼠来养，那就大错特错了。

首先，一定要从正规的宠物店里购买宠物鼠。别小瞧这个问题，不是什么老鼠都可以当作宠物饲养的，贵州就有人把田鼠当做宠物鼠（http://species.intopet.com）领回家中，结果田鼠在夜里把笼子咬破跑了出去，将家里的家具和衣服都咬破了，宠物的乐子没体会，先被闹腾了几天鼠灾。目前被当作宠物饲养的仓鼠分为“多瓦夫仓鼠”和“黄金鼠”两大种，每大种下面又分出许多小品种。买鼠前可以先去网上找些资料瞧瞧，别给卖鼠的人忽悠了。

仓鼠网站不少，我爱仓鼠网（http://www.52cangshu.com/index.asp）相当够专业水准，这儿有仓鼠知识普及版，引导新人养鼠，分为养鼠新手区、仓鼠寝食区、仓鼠病理区、仓鼠繁育区；还有仓鼠爱好者之家（http://www.52cangshu.com/index.asp?boardid=1）版面，包括求助、交流、领养、视频区域，甚至开辟了鼠友悼念亡鼠之用的仓鼠天堂区。对了，仓鼠是短命的宠物，平均寿命只有2年左右，如果照顾不好，几个月就会死掉。不过仓鼠的繁殖能力很强，长到4个月就可以生小仓鼠了，而且每个月都能生一窝2～4只幼鼠。另外，饲养宠物鼠的费用要比宠物本身贵，一只仓鼠依照品种10～80元不等，而宠物鼠的笼子、滚轮、洗澡箱、洗澡沙、垫笼用木屑材等等购买齐全了需要200元以上。

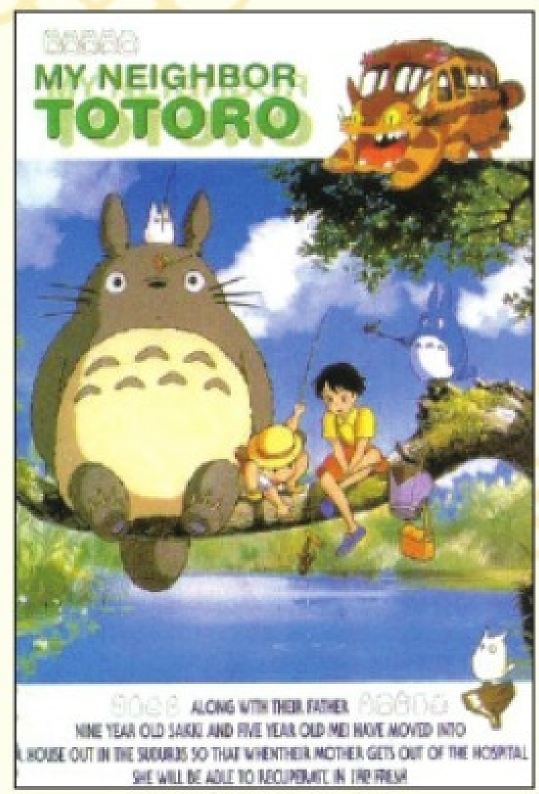
因为很少和外界接触，宠物鼠本身很干净，比猫狗都要卫生，所以在饲养中也尽量不要接触外界，防止遭到家鼠的袭击和病菌传染。人与它们接触，要防止被其抓伤、咬伤，还有绝对不要亲吻仓鼠的嘴巴，以免病从口入。鼠鼠牧场（http://sakai.petshop.com.tw/index2.htm）可是特别强


虽然图中的仓鼠不是一个品种，但都很可爱

调这一点。

当然，可以做宠物来养的老鼠不仅仅是仓鼠，还有豚鼠（http://species.intopet.com/1127.shtml）、松鼠和绒鼠。走进鼠鼠网（http://rat.intopet.com/）比较全面地介绍了这几类宠物鼠的知识。豚鼠就是俗话说的荷兰猪，和猪家族五百前都不沾亲带故。

动画片《龙猫》的截图以及宣传海报

绒鼠学名南美洲栗鼠（http://species.intopet.com/360.shtml），属于哺乳纲啮齿目豪猪亚目美洲栗鼠科动物，这名字绕口吧，可是自打宫崎骏先生的动画片热播后，大家发现这家伙活生生就是动画片中的龙猫再现！从此就叫它做龙猫了！龙猫是非常稀有的动物，野生的已经绝种，现在全部都是人工繁殖。而绝种的原因是因为龙猫有着世界上最浓密的毛皮，抚摸它就像是抚摸一块天鹅绒。龙猫作为宠物绝对是完美的：性格温顺，爱干净，没有寄生虫，会自己洗澡，排泄物没有味道，而且寿命很长。对龙猫感兴趣的朋友可以到中国龙猫俱乐部（http://www.totoroclub.com.cn/）和龙猫家园（http://longmao.com.cn/）两个网站详细地了解这种奇妙的大老鼠。龙猫的确比一般老鼠大得多。当然，这之前一定要看看宫崎骏老先生的动画片《龙猫》，先培养一下对龙猫的感性认识，在线观看地址（http://www.uume.com/playlist!view.htm?id=106461&directoryId=92604&name=zhengxin1989），虽然是分段播放的，但是很清晰，不卡。对了，为了看片片舒服，建议你上淘宝网买一双龙猫的长绒拖鞋，大得还可以做抱枕用，比如这双（http://auction1.taobao.com/auction/0/item_detail-0db1-2b36d6081482a22f0d777e2160583582.jhtml），看上去不坏。





真正的龙猫



龙猫拖鞋

最后提醒大家一句，老鼠可是夜行性动物，习惯夜猫子生活的人比较适合与这种宠物相处。

好了，现在去和你的宠物鼠玩耍吧，看着它们毛团子样在笼子里面滚，小眼睛亮亮地瞅着你，呵呵，有得乐了。

附送大家仓鼠壁纸若干张（http://www.wallcoo.com/animal/mouse/index.html），壁纸尺寸是1024×768，效果不错，瞧瞧这一只只憨态可掬的小仓鼠，怎么样，鼠年在自己办公桌上养一只？



影视鼠

既然说到了宫崎骏的《龙猫》，其他说到老鼠的影视作品也得都拿出来秀秀。影视第一鼠，鼎鼎大名的自然是米老鼠。这只英文名Mickey Mouse的老鼠，出生在美国的加利福尼亚，有一双圆圆的招风大耳，爱穿红衬衣、红短裤和黄鞋子，口头禅有“糟了！”“噢，小家伙！”“那一定是很时髦的！”“笨蛋，向右转！”“快注意！”等等。它的父亲是沃尔特·迪斯尼，就是好莱坞媒体娱乐巨头之一迪斯尼的创始人啊！2005年迪斯尼的品牌价值被排在全球100强中的第7位（迪斯尼中文官方网站（http://www.disney.com.cn/）。1928年11月18日，经济危机阴影笼罩下的美国人民第一次在电影院里看到一部有声动画片《威利号汽艇》，蹦蹦跳跳地闯入人们视线的电影主角，正是Mickey Mouse。它立刻赢得了观众的喜爱，成为纽约家喻户晓的明星。现在，米老鼠系列卡通片超过120部电影，在全世界有超过130种语言的版本，它获得过奥斯卡（http://ent.sina.com.cn/f/m/79oscar/index.shtml）特别奖，还在好莱坞星光大道上留下了一颗星。米老鼠和它的一大堆朋

友：米妮、布鲁托、高飞，还有唐老鸭，成为迪斯尼不朽的代言人。


米老鼠和它的朋友们

如何，米老鼠厉害吧？绝对的鼠中大腕。来看看它刚出道的样子，还是黑白的，土得质朴（http://boluo.com/item/881190）；米老鼠的动画片生涯，这个是原版，没有字幕，但是台词说得很清楚（http://www.tudou.com/programs/view/h3AVO5LoL40/）；还有米老鼠和唐老鸭的合辑（http://www.tudou.com/playlist/id/2354306/），网页上有很多集这二位的故事，慢慢看。什么，你一定要找李扬配音的那版？你不知道现在大家都以看原音字幕版为时尚吗？



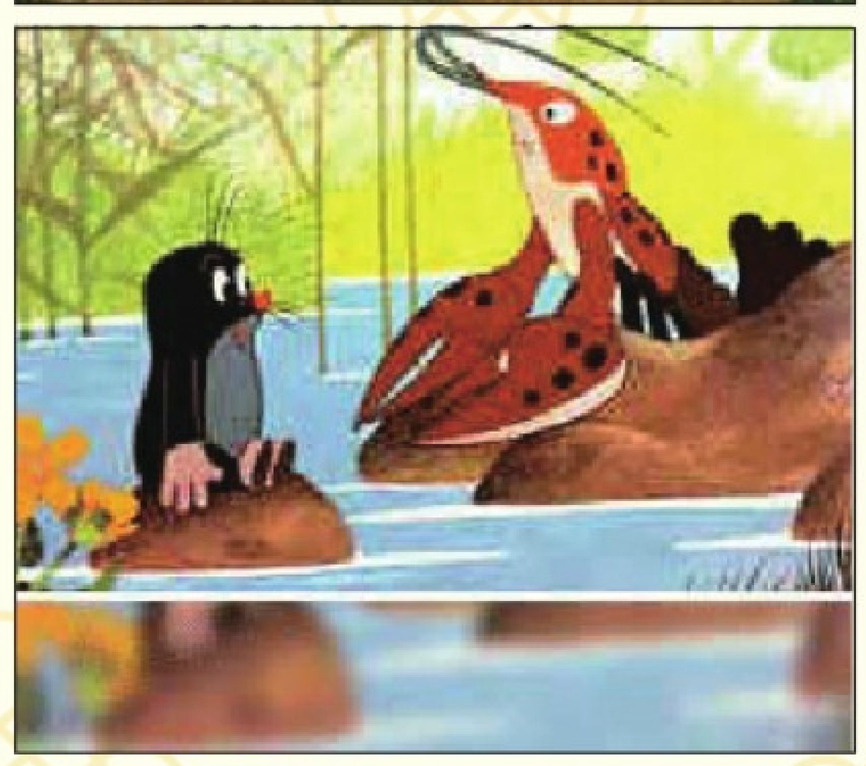
我们熟悉的《猫和老鼠》片头

好了，已经80岁的米老鼠请下台，下面介绍第二位大家都很熟悉而且会引起猫粉极端反应的鼠明星——那就是杰瑞（Jerry）！掌声欢迎。杰瑞和汤姆在一部名叫《猫和老鼠》的系列动画片中成功地以哑剧形式出演了一对经典的冤家对头，不愧是史上最佳搭档。这部已经有近70年历史的动画片也是迪斯尼的代表作品之一，生动的形象与情节曲折、想象丰富的故事是这部动画片长久不衰的重要原因。啊，我不是在念奥斯卡颁奖词。汤姆，你把杰瑞吐出来，我知道你是猫，可是你不能吃它，哪怕它是老鼠……杰瑞！谁叫你把汤姆尾巴点着了！天啊，你们两个就不能安静两分钟吗……欲知这一鼠一猫为何会结下如此“血海深仇”，请观看《猫和老鼠》全集（http://www.56.com/w39/album-aid-115461.html），其中的中国各地方言版尤其适合冬日吃饭后帮助肠胃消化。

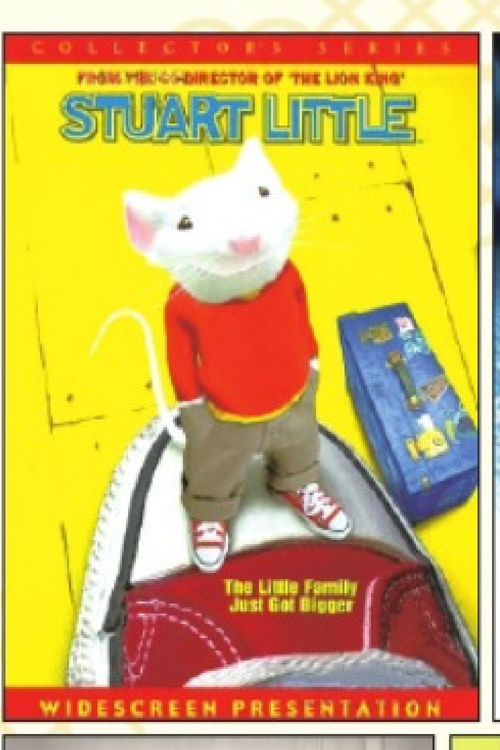
动画片中的老鼠，刚才出场的是两只美国老鼠，现在我们去欧洲看看，那里有一只老鼠我向来很喜欢，就是生活在捷克的鼹鼠老弟，它没有米老鼠那么活力四射，也没有杰瑞那么睚眦必报，它是只憨厚的心地善良的鼹鼠，看它的故事，不会太娱乐太急躁，但会有温情的幽默，仿佛是冬日捧在手里的那杯茶，慢慢能品出滋味。最早的一部《鼹鼠》动画片制作于1957年，20世纪中期是鼹鼠系列动画片的创作高峰，总共出品了12部短片。直到1994年，还有新片《鼹鼠和闹钟》问世。成长于上个世纪80年代的人，都会对小鼹鼠有深刻印象，它挖洞的速度，它的小铲子，还有它的招牌笑声“哑枯……哑枯”和“有哈哇”！（http://www.ku6.com/special/index_1732577.html），《鼹鼠的故事》在线观看，（http://lib.verycd.com/2004/05/14/0000012081.html）下载。今年本命年的老鼠们，尤其是12岁和24岁的，学学这只鼹鼠的为人，人生将大为受益。

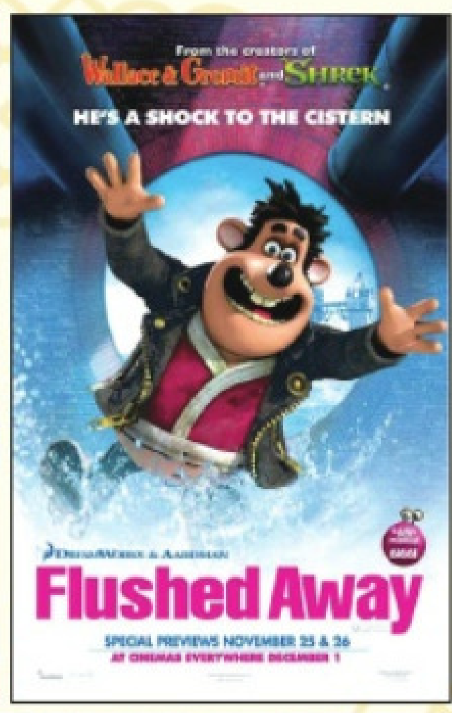
除了动画片，老鼠也在真人剧情戏里施展拳脚，这是电影《捕鼠记》与《精灵鼠小弟1、2》。在1997年的《捕鼠记》中，老鼠以灰色家鼠面目出现，闹得一对兄弟没法卖掉父亲留下的房子，片子相当黑色幽默，不是单纯的闹剧。不过当做节日的一档休闲节目也不错。下载地址（http://lib.verycd.com/2005/01/16/0000035292.html），在线观看地址（http://www.263mov.com/movhtm/Qi6d3751/#）。

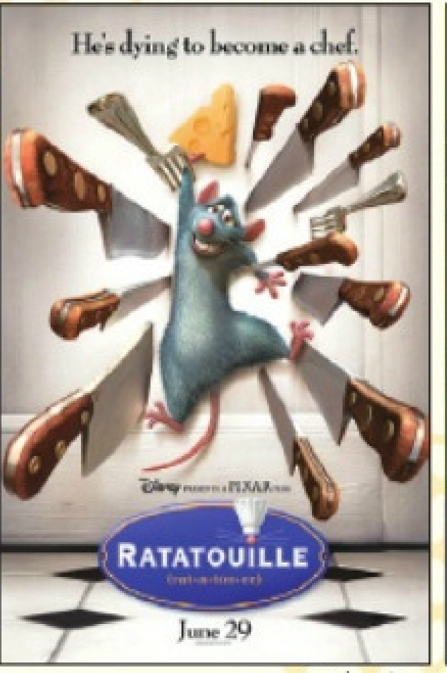


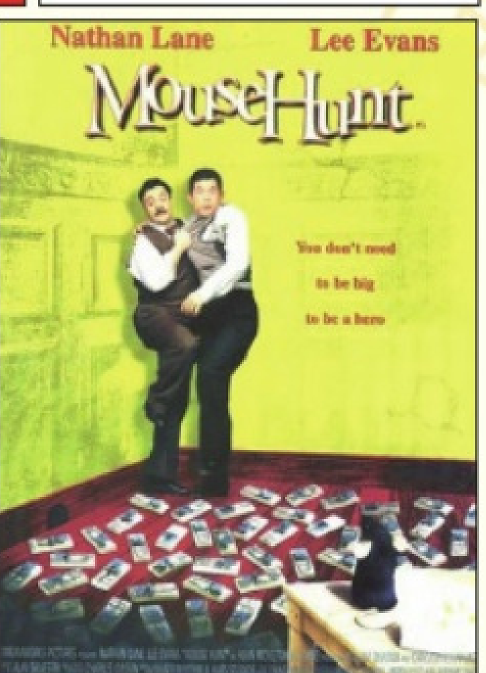

《鼹鼠的故事》，幽默的故事

《精灵鼠小弟1、2》中，老鼠是全电









几部老鼠当家的电影

脑三维制作的，非常漂亮非常……像人，在这部真人和动物演员共同出演的电影中，老鼠一点儿都不输演技，甚至胜过了我最爱的猫！《精灵鼠小弟1》是1999年年底美国的票房冠军，127名计算机工程师、电脑动画师共同制作完成的这只精灵小老鼠将电脑拟人推到了一个新的高峰。至于剧情，在圣诞节和新年上映适合家庭观看的这部电影，你认为它的剧情该会怎样——剧情那是相当的温馨，也挺适合咱们的春节的。可以给做完功课的小孩子看，电影1、2、3（动画版）以及一些衍生作品在线观看地址（http://search.ouou.com/search/video/E7%B2%BE%E7%81%B5%E9%BC%A0%E5%B0%8F%E5%BC%9F/1），视频效果还不错。

其他老鼠出任主角的电影还有《美食总动员》（又译为《料理鼠王》）、《冲走小老鼠》（也有翻译为《鼠国流浪记》《酷鼠大冒险》）等，就不一一介绍了。

鼠人们

不是鼠变成的人，而是以鼠为号的人们，互联网中可是大大的一群。以物言志，自古有之。老鼠还是那只老鼠，但在不同人眼中看去，就有了不同的色彩和性格。在互联网的海洋中撷取几朵小浪花，看看以鼠为号的人们，是如何面对他们的人生。

http://blog.dnxh.cn/，老鼠's Blog，简洁明快的界面，言之有物的日记，看到一个技术型人的工作过程、生活感受。

（http://www.toboshu.com/），土拔鼠在挖掘，也算博客吧，博主“不解释，不争执，只想认真地思考”，在这个浮躁的时代里，将自己的思绪一天一天留存下来。内容还不多，但让我看到一颗倔强的特立独行的心。


鼠尾草具有独特的风姿

http://blog.sina.com.cn/shuweicao，鼠尾草的博客。其实鼠尾草和老鼠并没有什么关系。鼠尾草是原产于地中海的洋苏草属唇形科植物，其中有几种是香水的材料，味道有一丝甘甜。欧洲古谚：“家有鼠尾草，不用找医生”，鼠尾草一直被地中海居民视为延长寿命，恢复记忆与感官能力的神奇药草。原晓娟给自己的博客起了“鼠尾草”的名字，兰心蕙质跃然屏幕之上。然而，这娟丽的女子已经在2007年的春天香魂陨落，博客由她的先生续写。娓娓道来的生活倾诉于在另一个时空的爱妻，怎不令人感伤与感动。若是普通的悼念文字，不宜在这喜庆春节拿出来建议大家阅读，然而这些字里行间的坚强、待人接物的坚持与善良，却是我极推崇的。希望，在节后当大家重新面对生活的时候，能够从鼠尾草的博客中得到一点力量。

（http://annx.blog.sohu.com），鼹鼠肥美的博客，别致与丰富的个性生活，在图片和文字之中流淌，一条新结的丝瓜，一朵初开的小花，都能带来连绵而悠长的思绪。真是微风到处，浅浅春情意。那些关于生活和生灵的照片，留住我们匆忙的脚步，唤起的我们忽视的趣味。

鼠年鼠礼

春节要到了，送礼少不了，尤其是送给属鼠亲友的礼物，那一定要特别考虑。下面几款礼物适合不同年龄的鼠友享用。

Swatch精灵鼠来宝（Cute Rats）：Swatch近年来特别关注中国市场，专为农历鼠年设计的这款腕表配有绘制了卡通老鼠的表带，装饰了金色的中国汉字“鼠”和“米”，配以红色别致的包装带，非常喜庆。Swatch官方网站的产品专页可以查询到这款腕表的讯息（http://www.swatch.com.cn/www/collection/）。

方正卓越S2008鼠年纪念版：这款主题为“精彩·2008方正‘鼠’于你”的限量版PC电脑色泽亮丽，摆放在室内很醒目。配置方面采用Intel Core 2 Duo E4400处理器、Intel 945芯片组，2GM DDR2内存，250GB硬盘，DVD刻录机光驱、256MB ATI X1550独立显卡，搭配22英寸液晶显示器，预装Windows Vista Premium操作系统。


方正卓越S2008电脑

iriver Mplayer：这款小巧可爱米老鼠造型的播放器本来就很吸引眼球，为鼠年特意制作的红色款更是让佩戴它变成一种时尚。试听音质贴可以参考（http://zhishi.zol.com.cn/detail/19/4/362_1.html），网上购买地址很多，这个地方看起来还不错（http://auction1.taobao.com/auction/1201/item_detail-0db1-20d4345722f64c8f62ba46b1b3fc486c.jhtml）。



Mplayer

迪斯尼乐园：春节去一趟香港迪斯尼乐园游，绝对是份大礼，足可以让本命年的老鼠们兴奋地尖叫了。主题公园一直是迪斯尼的招牌菜，香港迪斯尼乐园是全球第5个主题公园，也是离我们最近的迪斯尼梦幻世界。去那里享受童话世界的一天生活，会快乐一年吧。相关介绍网址（http://www.disney.com.cn/hongkongdisneyland/index.html），包括路线、食宿、乐园游玩项目、以及门票的购买方式。





香港迪斯尼乐园

浪漫鼠德佩罗：好看的童话故事，在线阅读地址http://www.readnovel.com/novel/5783.html，出自39岁的英国女作家凯特·迪卡米洛之手，获得被称为书坛奥斯卡奖的“纽伯瑞儿童文学金奖”。卓越网站正在出售，14.2元一本，新蕾出版社出版，不知道图书的质量，但故事是错不了的，买一本送给身边年满12岁的小老鼠们，正合适，购书链结（http://www.amazon.cn/detail/product.asp?qid=1198777026&ref=SR&sr=1-1&uid=168-7332293-8291466&prodid=zjbk0988）。











鼠年鼠趣

看看出生年月，你属于哪种鼠？在中国传统节日网（http://www.china.com.cn/ch-jieri/）查一下就知道了：

社鼠（木鼠）	1924年	1984年出生	甲子年生（甲五行为木）
田鼠（火鼠）	1936年	1996年出生	丙子年生（丙五行为火）
栗鼠（土鼠）	1948年	2008年出生	戊子年生（戊五行为土）
白鼠（金鼠）	1960年	2020年出生	庚子年生（庚五行为金）
狐鼠（水鼠）	1912年	1972年出生	壬子年生（壬五行为水）



好猫咪咪

“老鼠怕猫，那是谣传。一只小猫，有啥可怕。撞起鼠胆，把猫打翻。”这段经典的台词出自国产动画片《好猫咪咪》，现在有了科学解释（http://www.yun10.cn/blog/?p=2723），也有了群众试验（http://www.56.com/u79/v_MjczNTAyMA.html），猫们就认栽了吧。电影在线观看（http://6.cn/watch/884008.html），这段鼠辈名言出现在14分半的地方。有人还把这段话做成了手机铃声，下载地址（http://www.aakiss.com/thread-20912.html）。




会“飞”的鼯鼠

鼯鼠：长在身体两侧与四肢相连的皮膜使它能够滑翔，就仿佛鸟儿飞行一样，只是它飞的距离太短，而且只能它从高处往下作短距离的滑翔。但这已经让它在林间山谷享受一份自由的快乐。



土拨鼠

土拨鼠日：每年都有一群人聚集在美国宾夕法尼亚州的蓬格斯苏塔维尼听传统的“土拨鼠日”天气预报。传说如果在2月2号圣烛节这天，动物能够投射影子，那就预示着坏天气将要到来。世界上最著名的动物预报员就是生活在蓬格斯苏塔维尼的土拨鼠菲尔，如果它在2月2日看到了自己的影子，意味着在未来6个星期里，北美地区仍将处于冬天的气息之中。P

网罗天下

■北京 fly

鼠年说鼠，但老鼠在人们印象中的形象委实不太好，鼠头鼠脑、贼眉鼠眼，大都是对它们的形容。尽管如此，依然使其在中国人的十二生肖中居然能排得头位，依然有国际级的腕鼠出现，比如米老鼠，比如杰瑞。对于米老鼠，本人有些不屑一顾。这家伙已经彻底丧失了老鼠的本性，好歹唐老鸭还会用破锣嗓子“嘎嘎”叫几声，这米老鼠却啥也不会，甚至连四腿跑路都不会了。而杰瑞是继米老鼠之后最受世界人民喜欢的老鼠形象，诞生于草根阶层，机智狡猾又不失善良，汤姆老猫在它的面前只有倒霉的份。近几年电脑技术发达，出了个叫《精灵鼠小弟》（Stuart Little）的系列片子，号称“横扫全美电影市场，连续数周保持全美电影票房排行冠军”。国产老鼠比较出名的是舒克和贝塔，再有就是“一只耳”——虽然是个反面形象，但随着《黑猫警长》的热播，它还是蛮深入人心的。此外，《邋遢大王》里还有个老鼠王国，还有和“我们是害虫”同时代的“一只小猫有啥可怕”。只是这些年代就更久远了，正在看这篇文章的读者们怕是从没听说过。

汤姆和杰瑞

说了这么多，可关于老鼠的游戏确实不多，小游戏更少，大部分关于老鼠的小游戏都和米老鼠、杰瑞脱不开关系。这里有个汤姆和杰瑞的对战游戏，还是3D的。

http://www.onlinedown.net/soft/38501.htm



虽然是个格斗游戏，但操作并不复杂。和动画片中不同的是，这回老鼠不再是一个劲地“逃”了，而是和猫正面相对一场大战。像3D格斗游戏一样，有一个封闭的环境。刚开始游戏时可选择汤姆或者杰瑞，只要在自己的血槽被打空之前将对方击倒，就获得了游戏的胜利！虽然猫和老鼠也能拳拳相向，但毕竟这不是正途，更重要的是有效利用场地内的道具来给对方以致命打击……默认设置为Ctrl键攻击、Space键跳跃、Alt键躲闪、Z键拾取。有的场地有点燃的火炉、外泄出阵阵冷气的冰箱，都要注意不要被这些外在物体伤着。有时把对方打得半死，不如让对方屁股着火；还有，用拳头打对方不如用物品击对方掉血多，故建议多用物品攻击为妙。

从动画片上看，这一对闹了N久的家伙不仅仅只限于斗力，还要斗智。斗智自然是利用环境以及物品来达到打击对方的目的了，所以这里还有个游戏。

http://www.cartoonnetwork.com/games/arcade/tj/trapomatic/index.html



类似《不可思议的机器》，玩家要做的事情就是利用你手头的道具，来触发杰瑞头上的笼子，顺利抓住它！点击左下角“Device library”，从中可以选择4种类别的道具。选择一个合适的拖动到房间某个位置，可以点道具上“Turn”旁的箭头调整方向，不需要它时点“Delete”删除。用若干个道具从汤姆的老鼠夹

子连接到杰瑞头上的笼子，再点右上角“Test trap”测试看是否能成功。不成功也没关系，可以在动画过后点“Edit the trap”重新设计。

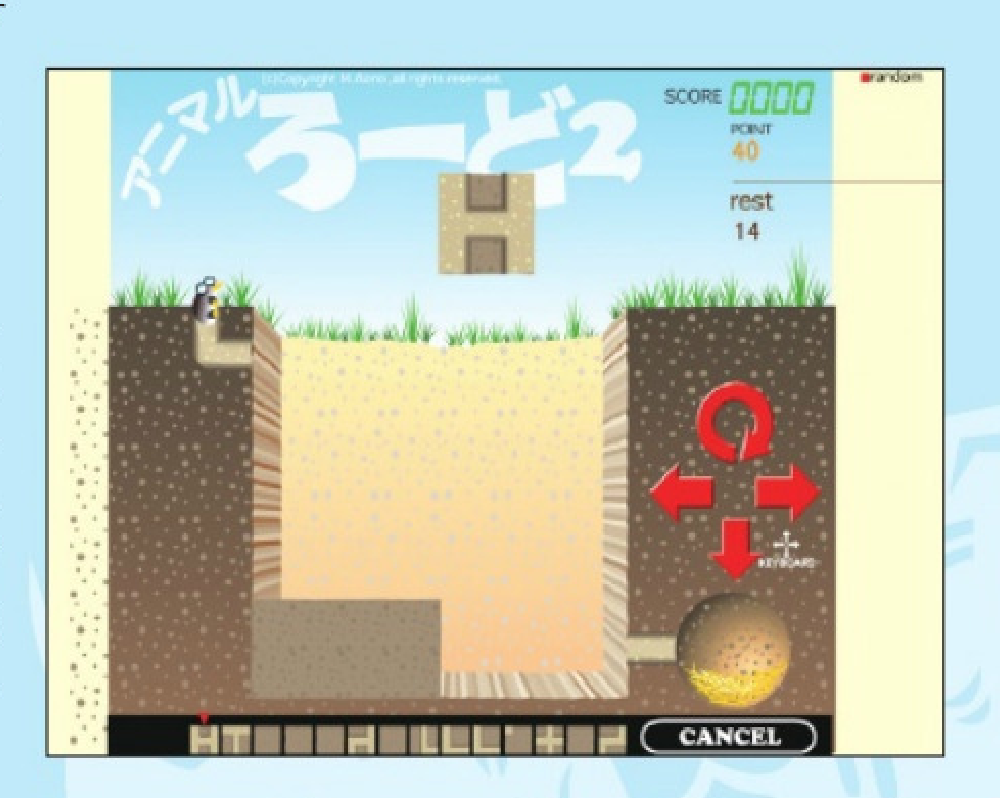
只不过抓只老鼠用的脑筋也太大了。

最后，还想被汤姆和杰瑞逗一逗，或者想看它们斗一斗的读者们可以到http://www.mhls8.com/去看看，那里有所有的关于“猫和老鼠不得不说的故事”。

鼹鼠的故事

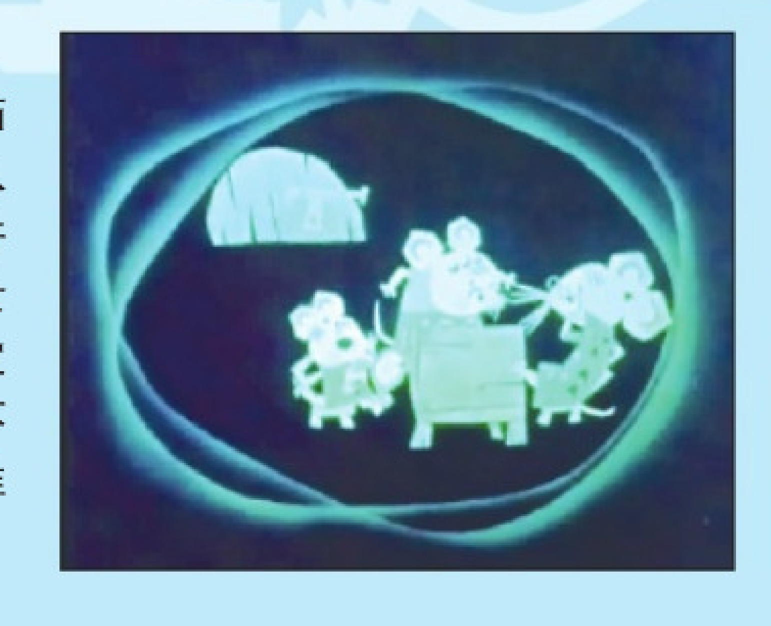


在很久以前，曾经有个关于鼹鼠的故事——鼹鼠是不是老鼠咱们不用管，但它毕竟有个“鼠”字，就当是老鼠了。在这里（http://www.cat-nest.com/movie/cartoon/cartoon_movie_532.asp）可以看到所有鼹鼠的有趣故事，有你看过的，也有你没看过的。反正看这个动画片的时候没有人去用心统计，鼹鼠给你的童年讲了多少个故事？在这里，有42个。



看完了动画片，嗯，或者说也许你的网速不太好，看动画片的时候老是Loading、Loading……老了还要顶，还不如歌会儿玩个鼹鼠的游戏（http://games.lynms.edu.hk/games/swf/animal2.swf）。规则简单，类似俄罗斯方块的操作——把16个方块通过移动、旋转，为左上角的鼹鼠打通一条隧道，使其进入右下角的小窝里。规则虽然简单，可玩起来还是有点难度哦。

老鼠嫁女



说够了老外的老鼠，再看看国内的。这里介绍两部传统短片——老鼠嫁女。《十二生肖的来历》称，玉皇派猫通知牛虎等禽兽上天排行次第。老鼠偷听到猫的传话后，捷足先登，糊涂的玉皇封之为十二生肖之首。猫反被挤出生肖之列，从此与鼠结下深仇。老鼠欲同猫化解怨恨，便请黄鼠狼做媒，将自己最漂亮的女儿许配给猫，猫满口应允。于是老鼠择定吉期，又偷了一只小孩的虎头鞋充花轿，把女儿送至猫窝。结果老鼠嫁女，嫁到了猫公的肚子里。《老鼠嫁姑娘》称：鼠王选定腊月二十四嫁姑娘。办喜事的那天，正值人间忙着办年货，人们推磨舂碓，闹个不停。鼠王大怒：“人闹我一天，我闹人一年!”人们吃了大亏，遂每逢鼠婚日不准推磨舂碓……老鼠嫁女的具体日期因地而异，有的在正月初七，有的在正月二十五，不少地区是正月初十。

http://imedia.eastday.com/node2/node11/node465/userobject8i22053.html，这个短片是个无声动画片，1983年上海美术电影制片厂出品。剧情嘛，诸位自己看吧。





老鼠宠物

老鼠宠物网（http://rat.intopet.com/）喜欢养真正意义上的老鼠当宠物的人并不多，但是喜欢养观赏类老鼠的人可不少。仓鼠、龙猫、荷兰猪、花鼠、豚鼠、飞鼠、绒鼠、松鼠（它算老鼠么？），不看不知道，可以当宠物养的老鼠种类可真不少。这个网站不但有各种宠物鼠的介绍、照片、习性、分类、治疗，还有一切和老鼠有关的周边资料，比如邮票、新闻、逸事等。只要是和老鼠有关系的“正面报道”，你在这里都能找到。你如果想养一只宠物老鼠，尽可以在这里学习，选择一只适合自己饲养的，看看饲养它需要注意些什么。正在养的也可以看看，多了解一些知识总是不错的。P

戊子年，我们说老鼠

软件篇

■贵州 逍遥

关键字：鼠标指针，鼠标应用

编者按：12年一轮回，轮到今年的鼠年，老鼠终于改头换面成了“座上宾”。对于电脑来说，拖着长长“尾巴”的“精灵鼠”——鼠标总是常伴左右的。

精灵小鼠来装扮

电脑的桌面，总是被漂亮的背景墙纸、背景图片、程序外观等占据，而“小鼠”总是不甚吸人注意。其实鼠标指针方案是系统桌面主题中的一个重要组成部分，漂亮的桌面也离不开个性的鼠标指针装扮。在鼠年中，让精灵、可爱的卡通老鼠在我们的桌面上窜窜，也不失一种乐趣。

一、“鼠”换新装网上寻

无论是Vista还是WinXP系统中，都自带了几套鼠标指针方案，但是其效果并不太炫目引人，漂亮的“鼠装”还得到网上去下载。

1.鼠标指针换一换

Windows系统中自带了一系列的鼠标指针方案，要想给小老鼠换个面孔，更换自带的鼠标指针是最方便的。依次双击“控制面板”→“鼠标”，打开鼠标设置窗口。选择“指针”选项页，在“方案”下拉列表中，可以选择要选用的鼠标指针方案。选择某个方案后，点击“应用”按钮即可。



2.上网搜罗

变身精灵鼠系统自带的鼠标指针方案太单调了，网上有许多可供下载的鼠标指针方案资源，可以从网上下载后安装，让鼠标更加漂亮。

(1) 从网上下载的鼠标指针方案有多种格式，有一些指针方案压缩包解压后，在其中带有“Install.inf”文件，或其他以“.inf”为后缀的文件。只需要选择.inf文件，点击右键，在弹出菜单中选择“安装”命令，即可安装鼠标指针方案，自动将指针文件复制到系统鼠标指针目录“C:\WINDOWS\Cursors”中并生成相应的文件夹。

安装完成后，打开鼠标属性对话框，在“指针”选项页的方案中选择刚刚安装的鼠标指针，最后点确定即可。也有一些鼠标指针文件是制作成“.exe”安装文件形式的，直接双击即可安装完成，然后到鼠标属性中选择相应的方案即可。有一些鼠标指针方案文件解压后，其中没有安装文件，只有.cur或.ani这两种格式，需要手工将这些文件复制到“C:\WINDOWS\Cursors”目录的新建文件夹中。然后打开“鼠标属性”对话框，在“指针”选项页中将方案设置为“无”，然后手工替换。



如果想更换单个鼠标指针，例如选择“正常选择”指针，点击右下角处的“浏览”按钮，指定某个鼠标指针文件，即可替换所选择的指针。逐个替换完毕后可以直接点应用按钮，也可以点“另存为”，把它保存为一个新的鼠标指针方案。

(2) 还有一种鼠标指针方案是制作成为“.CurXPTheme”文件的，这种指针需要安装“CursorXP”软件才能使用。

下载并安装“CursorXP Free v1.31”软件（下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/65/id=4644&pn=0&linkPage=1.html），软件装完毕后，在鼠标属性对话框中多出一个“CursorXP”选项页。将下载的“.CurXPTheme”文件，复制到“C:\Program Files\CursorXP\Themes”目录下，在鼠标属性对话框的“CursorXP”选项页中，即可选择刚才下载的指针方案了。

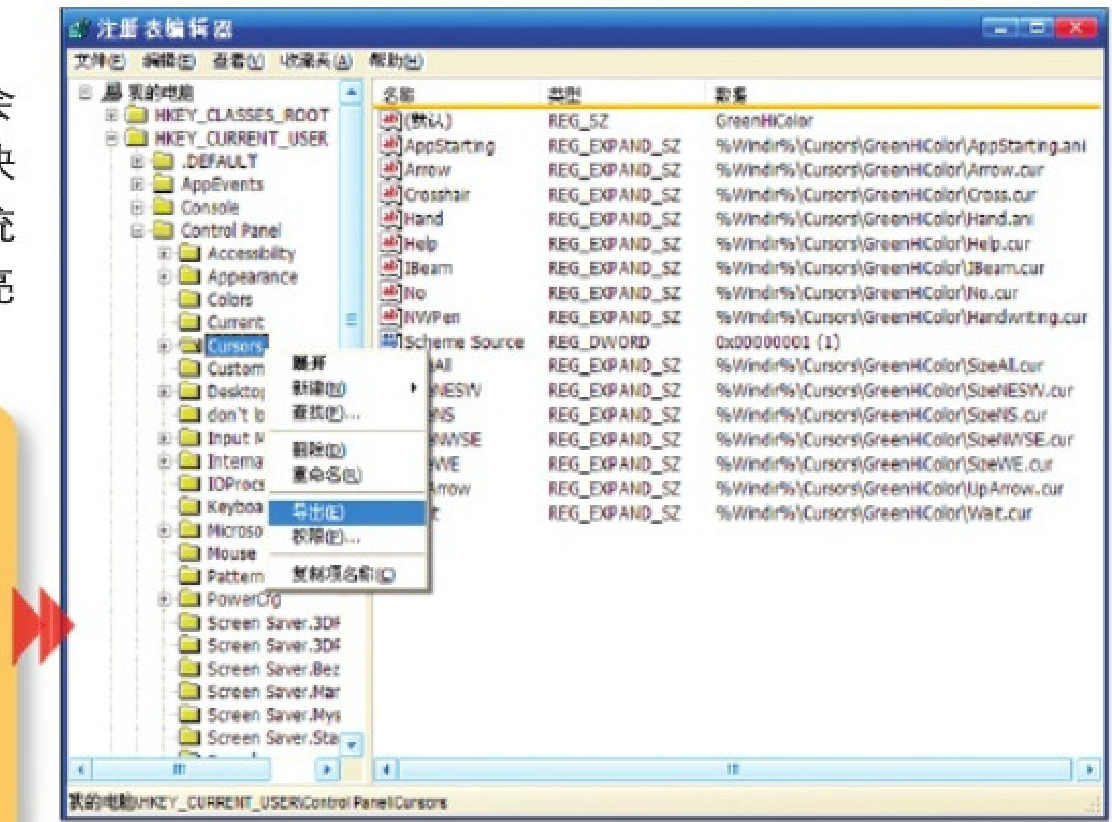




也可直接双击.CurXPTheme文件进行安装。点击右下角处的“选项”按钮，在弹出设置对话框中，可设置鼠标指针的高度、大小、阴影及锐化等效果。

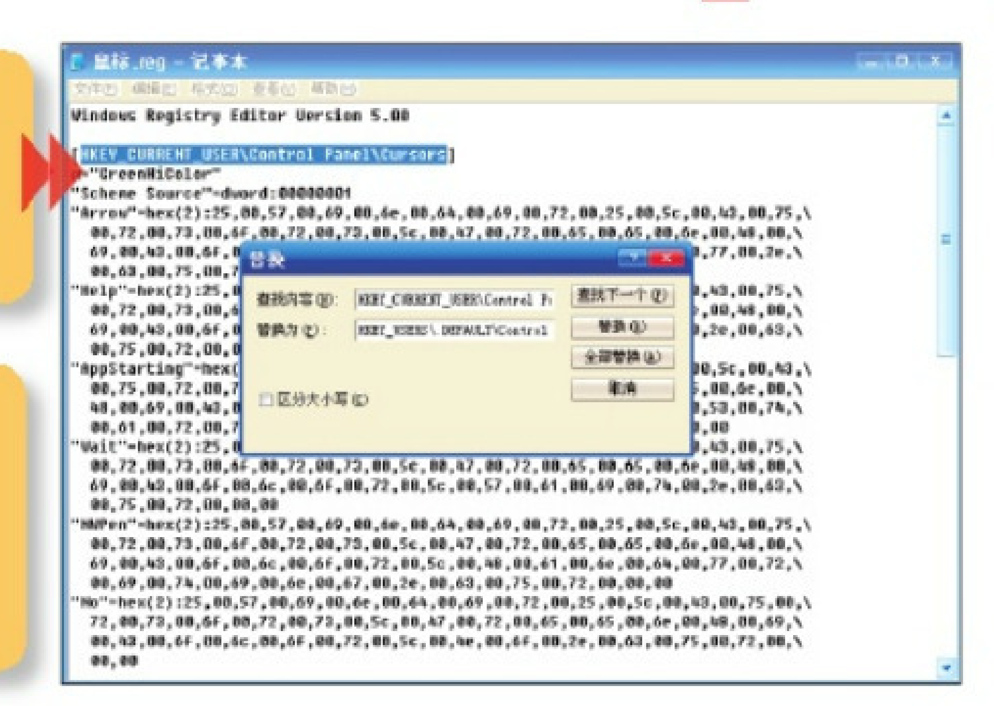
3.鼠标换肤要彻底

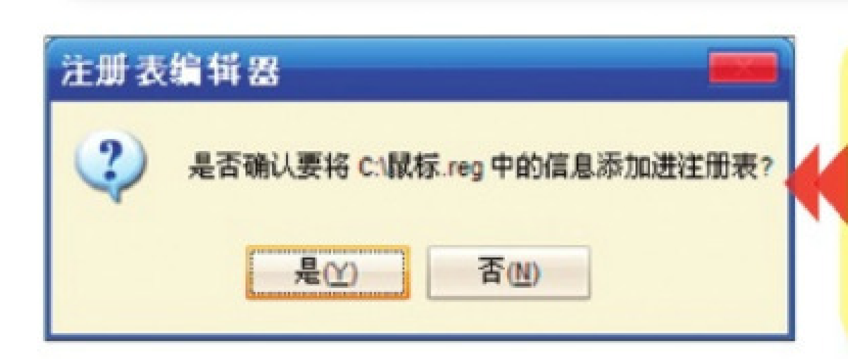
在使用了第三方的鼠标指针方案后，进行各种系统操作时会发现鼠标变得很漂亮，并且充满了各种动态效果。但是还有一个缺点，漂亮的鼠标无法在登录之前和注销之后使用，鼠标依然是系统默认状态下简陋的模样。其实稍微修改一下注册表，就可以让漂亮鼠标无处不在了。



首先，选择并应用需要的鼠标指针方案，然后点击“开始”→“运行”，输入“regedit”命令，回车后执行，打开注册表编辑器。找到[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Cursors]键，将其下的“Schemes”子键全部删除掉。右键点击“Cursors”键名称，在弹出菜单中选择“导出”命令，将这个键导出保存为一个.reg注册表文件。

用记事本打开导出的注册表文件，将“HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Cursors”替换成“HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\Cursors”。





保存文件，然后双击保存的文件，将会弹出注册表导入对话框，确定后即可将修改过的注册表键值重新导入。

4.网页鼠标也换肤

如果我们有自己的个人网页或博客论坛之类的，肯定想让其他朋友访问网页时，鼠标也换个漂亮的方案吧！

要在网页中使用某个鼠标方案很简单，在前面下载的鼠标指针方案中选择某个.ani格式的指针效果文件，将其上传到网站空间中，这里假设上传后路径为“http://blog.sina.com.cn/binghexijian/shubiao.ani”。然后只需要打开要更改鼠标的网页源文件，在<head>与</head>之间加入以下代码：<style type="text/css">BODY{CURSOR: url(http://blog.sina.com.cn/binghexijian/shubiao.ani);</style>



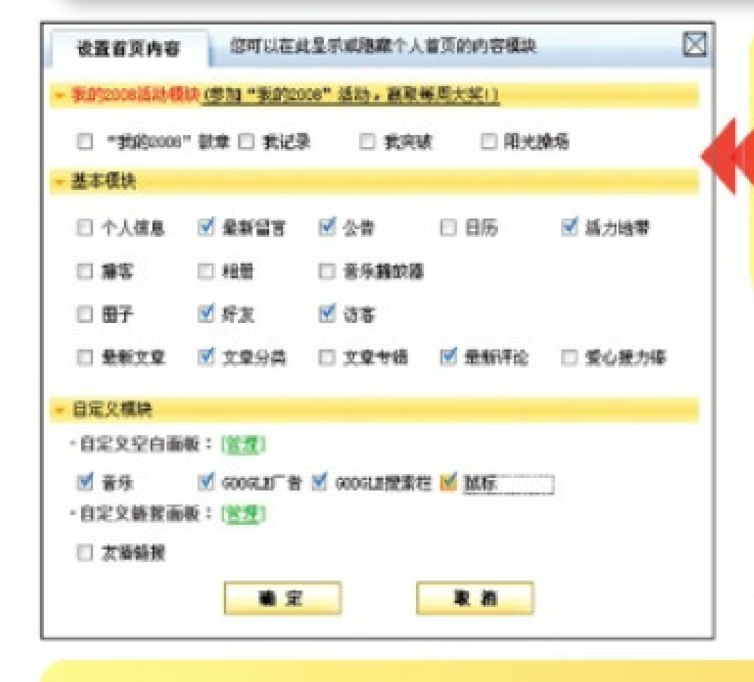
其中的“http://blog.sina.com.cn/binghexijian/shubiao.ani”为鼠标文件路径，可更改为自己上传后的路径。修改后保存网页源文件，以后所有浏览者打开此网页后，鼠标都变为指定的指针方案模样。另外，也可以在网页代码的“<body>”下添加“<BODY style='cursor:url(鼠标指针路径)'>代码”，例如：“<BODY style='cursor:url(http://blog.sina.com.cn/binghexijian/shubiao.ani)'>”。

提示：此代码修改方法只适合于IE浏览器，其他非IE内核的浏览器浏览此网页时，可能无法显示指定的鼠标指针效果。

对于一些申请的免费博客，无法自己修改网页源代码，但是可以通过添加博客页面上的模块来实现更改页面鼠标指针方案。

这里以新浪博客为例，登陆博客后，依次点击打开“控制面板”→“个人首页维护”→“自定义空白面板”→“进入编辑”，点击“新增”按钮，打开新增面板页面。注意不要点击“显示源代码”，随便设置面板标题为“鼠标”，在中间的编辑窗口中随便输入几个英文字符。然后再点击“显示源代码”，输入如下代码：<STYLE type=text/css>a:hover {cursor:url('http://******/***.ani')}BODY {cursor:url('http://******/***.ani')</STYLE>





具体输入时，将“http://******/***.ani”更改为自己的鼠标指针链接地址，点击“保存”按钮保存面板。然后再依次打开博客“控制面板”→“定制我的首页”→“添加模板”，勾选刚才添加制作的鼠标指针模块。保存设置后，刷新主页，就可以看到网页上鼠标发生变化了。

二、自制个性指针

网上下载的鼠标指针虽然很漂亮，毕竟是别人的作品，并不能满足追求个性的用户，他们更喜欢自己制作指针，毕竟那凝聚了自己的创意，会更有成就感。



运行AWicons软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/17656.html），点击菜单“文件”→“打开对象”命令，打开浏览界面，浏览指定素材文件，将素材导入编辑窗口中。打开的是一个GIF动画图片，点击界面右上角处的“动画”，在下拉菜单中选择“动画光标”类型。然后在右下角的“Animated cursor preview”框中点击鼠标，即可预览动画效果。

我们还可以在鼠标图片上添加文字，点击工具栏中的“文字”功能按钮，弹出文字输入属性对话框。在对话框中输入自己想要的文字，并可设置字体与文字大小。然后点击左侧功能区中的“吸管”功能按钮，吸取界面中的颜色，为文字设置颜色。然后在编辑界面中的合适位置点击鼠标，即可自动添加想要的文字了。

在“动画光标”面板中，可以点击“添加”按钮，添加新的动画帧，也可以删除某个帧。然后选择某个帧，可以继续对该帧进行编辑。编辑完毕后，点击右下角的“Animated cursor preview”框，可预览动画指针的效果。在“Animated cursor preview”栏处，可利用上方和右方的滑块调整动画或所有帧的速度。

此外，在编辑工具栏区中，还有许多效果功能按钮，可以为动画图标设置各种效果。编辑完毕后，点击菜单“文件”→“保存对象”命令，即可将动画指针保存为“.ani”格式的文件名。然后打开“鼠标属性”设置窗口，就可浏览更改某个指针图标动画为刚才保存的文件效果了。

提示： 要注意的是，一套完整的鼠标指针方案，应该包括“正常选择”“帮助选择”“后台运行”“忙”“精确定位”“选定文本”“手写”“不可用”“垂直调整”“水平调整”及“沿对角线调整”“移动”等多种状态效果。因此在制作一个完整的方案时，我们需要制作多个不同的效果动画光标。

小鼠作贡献

小鼠个小功能强，美化装扮固然能引起大家的注意，但是要改变鼠类的不良印象，就要让“精灵鼠小弟”发挥自己的功能，多做贡献赢得人气了。

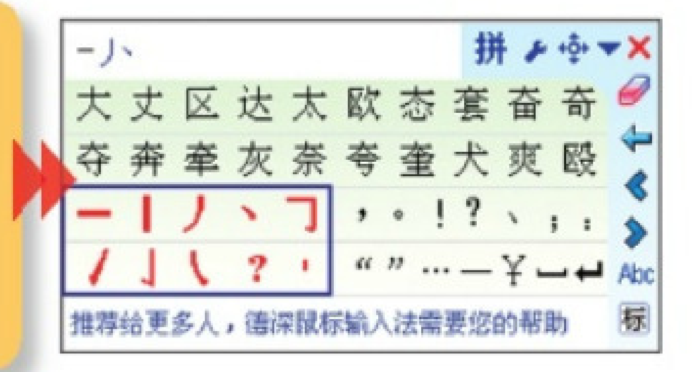
一、鼠标输入好轻松

键盘坏了怎么办？关了灯不会盲打怎么办？——精灵鼠小弟中的“德深鼠标输入法”可以来一展身手。

1.软键盘输入——德深鼠标输入法

安装执行“德深鼠标输入法 v3.1.0.4”软件（下载地址：http://www.sbsrf.cn/updates/dximestp.msi），开启时默认为笔画输入法状态，点击右上角处的“拼”按钮，可切换到拼音输入法状态，再点击“笔”按钮，切换回笔画输入法状态。

使用笔画输入法时，在笔画键区域有包含“横”“竖”“撇”“捺”“折”5个基本笔画。按书写顺序点击输入笔画，在上方的显示框中显示待选汉字，点击需要的汉字，即可输入此汉字。笔画输入法有点儿像手机的手写输入法，输入一个字会后自动进行词汇关联。如果输入错误，可以直接点击右边栏中的橡皮擦按钮，清除所有输入的笔画；点击向左箭头按钮，可清除刚才输入的笔画。

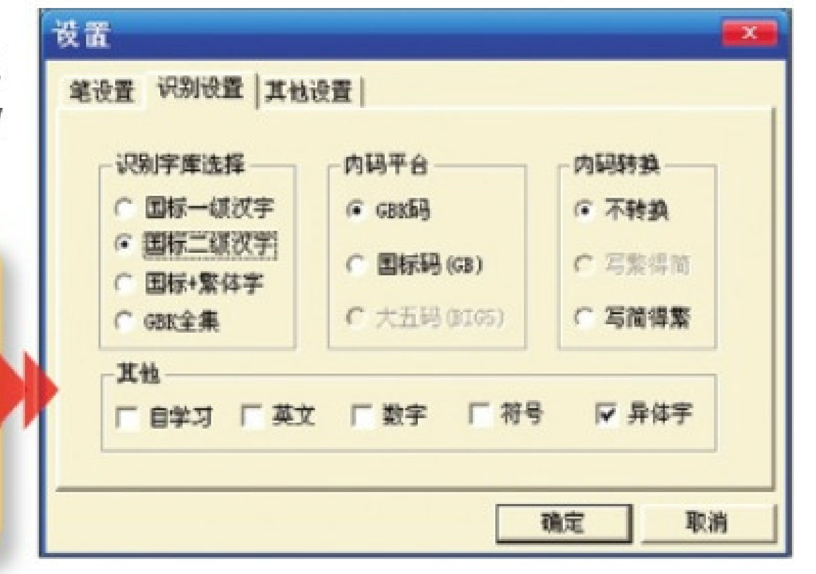


在拼音输入法状态下，在输入法区域显示汉字24个声母，选择声母后会自动显示该声母对应的常见汉字，如果接着点击韵母，会自动显示该拼音对应的汉字，汉字按照频率从大到小显示。

2.手写输入——慧视小灵鼠

“德深鼠标输入法”是鼠标点击输入法，点击多了让人挺头疼的，“慧视小灵鼠 v绿色特别版”是一个鼠标手写输入法（下载地址：http://www.52z.com/soft/6430.html），可以直接用鼠标手写输入，更为直观方便。

显示输入法浮动工具条，双击工具条将缩小至托盘区图标处。右键点击托盘区图标，在弹出菜单中选择“设置”命令，打开设置对话框。在设置对话框中，可以设置手写时的笔型、移动速度、压感等，并可进行字库、输入英文、数字及符号等识别设置。



设置完毕后，调出工具条，点击工具条上的“手写输入”按钮，打开手写输入板。在输入板中直接用鼠标手写输入汉字，输入法会进行手写识别，准确率非常高。在浮动工具条上，还有几个常用的回车、删除、退格按钮等，并可直接在工具条上切换全角半角输入状态,调出软键盘等。

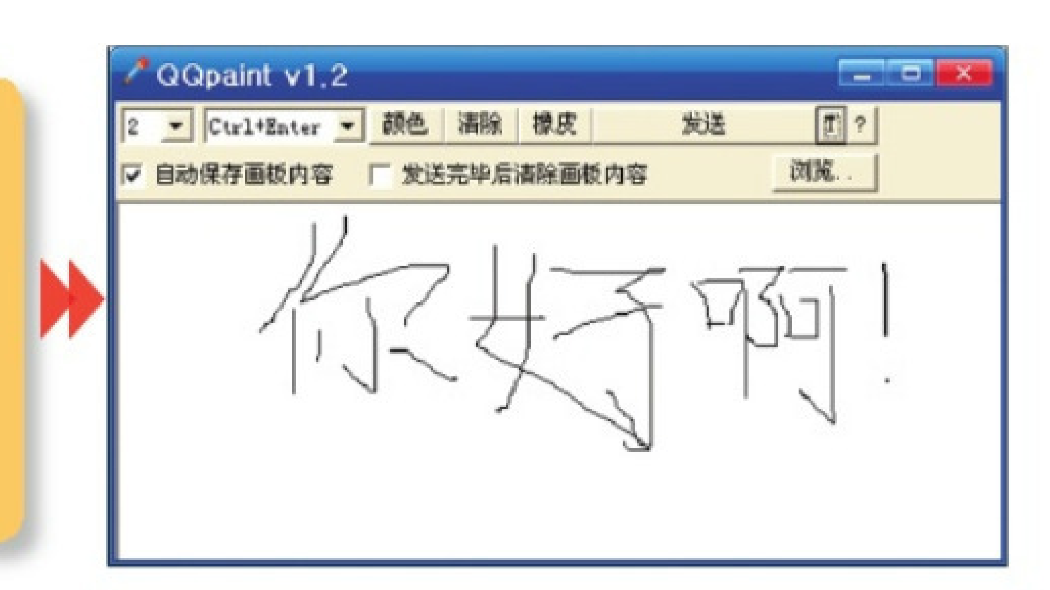


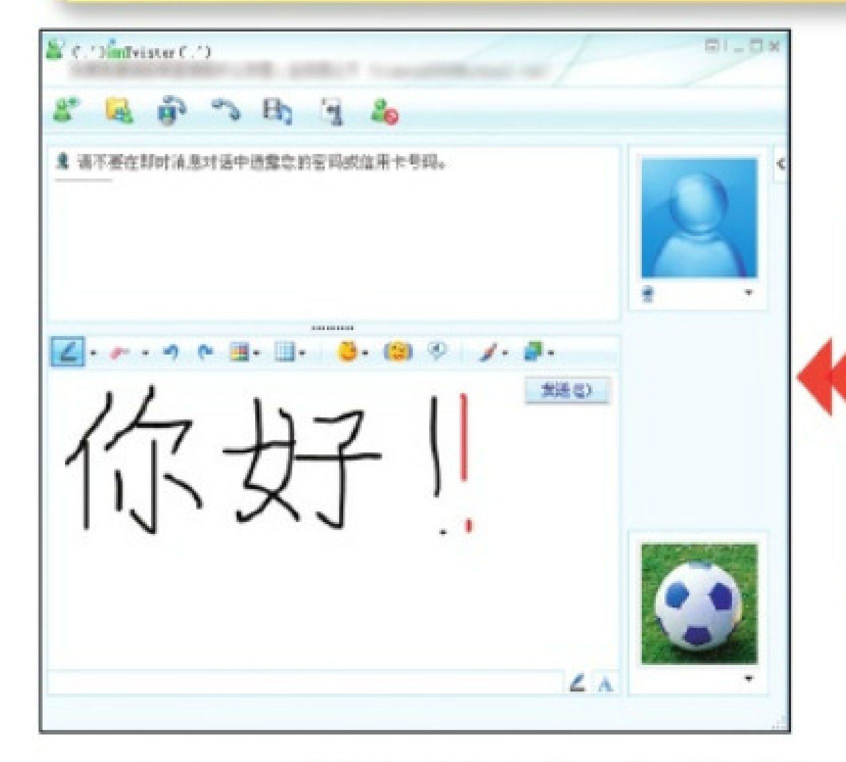
如果觉得在手写输入板中进行输入不太方便，那么可点击浮动工具条上的“鼠标”图形按钮，即可直接在屏幕上任何地方进行手写输入了。输入的笔迹将以彩色显示，完毕后自动识别上屏。

二、小鼠聊天，个性增强

鼠年里，少不了要聊天，平时默不作声的小鼠，现在开始活蹦乱跳，用鼠标在聊天窗口中绘绘漂亮的文字和图片，会给聊天平添几分姿

下载并执行QQpaint，打开QQ聊天窗口，用鼠标点击消息输入框。QQpaint将自动找到聊天窗体，并锁定停靠在聊天窗体下。在QQpaint输入框上方可设置画笔输入的线条粗细及颜色，用“橡皮”和“清除”按钮，可擦除笔画或全部的输入，并可设置发送的快捷键。在QQpaint上写上文字或画图，完成后点击QQpaint上的“发送”按钮，即可将手写的消息发送给好友了。





在MSN/WLM中，本来就自带了手写输入功能（需要安装微软Office 2003），不用使用第三方的软件了。打开聊天窗口后，点击输入框下方的毛笔按钮，切换到“以手写方式书写和发送消息”方式。在输入框上方，可以设置笔画颜色、线条粗细等。用鼠标手写输入要发送的文字内容或图案，如果输入错误，可点击上方的橡皮按钮进行擦除。输入完毕后，点击“发送”按钮，即可将手写输入内容发送给好友了。

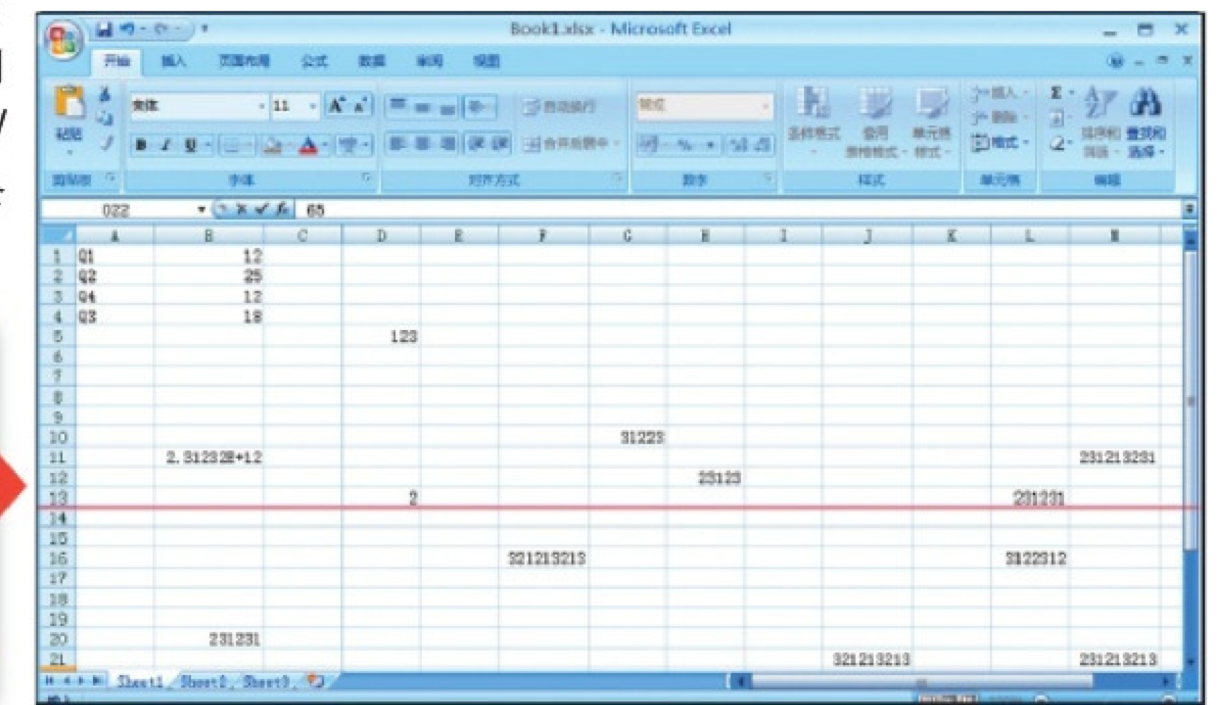
三、精灵调皮小惊喜

精灵鼠很调皮，时不时地弄出一些小花样，带来一些惊喜的小功能。

1.桌面的“尺子”

在大屏幕上看电子书、查阅表格数据之时，往往在左右移动视线时出现跳行无法对齐的情况。“HLine”是很实用的一款绿色小软件（下载地址：http://www.openomy.com/download/scavin/HLine.zip），可以在为鼠标位置添加一条水平线，就像一把尺子，再不会错位看不齐数据了。

直接双击程序运行后，鼠标处就显示默认的黑色水平线了。线条的颜色可以手工修改，方法很简单，右键点击“HLine”程序文件，在弹出菜单中选择“发送到桌面快捷方式”命令，在桌面新建程序快捷方式。右键点击快捷方式图标，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性设置对话框。



选择“快捷方式”选项页，在“目标”栏中的“HLine.exe”路径后面加上空格及添加的颜色代码即可，例如将目标修改为“"C:\HLine.exe" 0000ff”，即可将线条修改为红色。在软件压缩包中有颜色代码，可自己设置喜欢的颜色。要关闭鼠标水平线的话，可再次双击程序就关闭了。

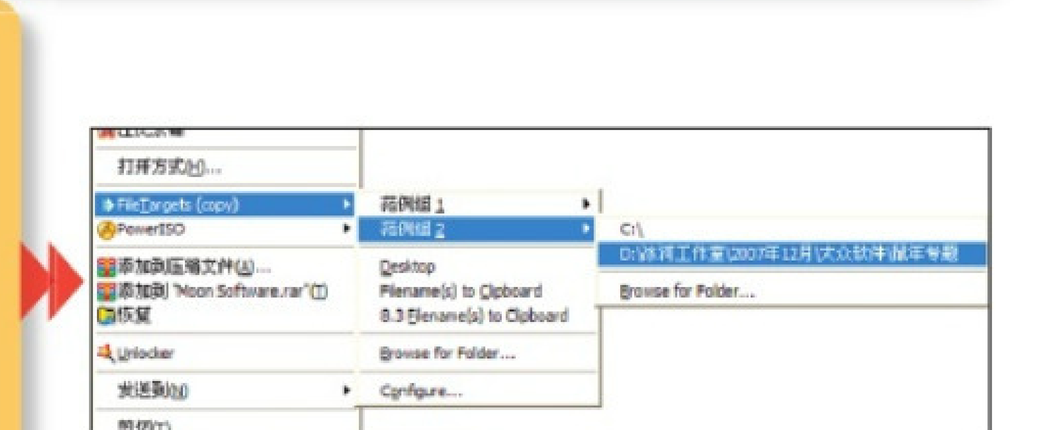
2.小鼠记忆强

在进行文件复制移动操作时，常常需要不停地从源文件文件夹切换到目标文件夹。精灵鼠家族中的“Filetargets v1.41”（下载地址：http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=4102），可以大大减轻操作的繁琐，将常用的文件夹“记忆”在右键菜单中，快速进行复制移动。



安装软件后，右键点击文件或文件夹，在弹出菜单中选择“Filetarget”→“Configure”命令，打开预设文件夹设置对话窗口。右键点击空白处，在弹出菜单中选择“添加组”或“添加文件夹”命令，添加后的文件夹就会出现在右键菜单中，执行复制操作时可以作为目标文件夹。点击窗口中的“选项”按钮，在弹出的设置对话框中，可以设置默认的操作为移动。

以后要进行复制操作时，右键点击文件或文件夹，在弹出菜单中选择“Filetarget”，在子菜单中选择刚才添加的目标文件夹即可自动完成复制操作。如果在前面设置了默认操作为移动，那么执行移动操作后，源文件将在复制后将被删除。如果要复制移动的目标文件夹不在右键菜单中，可点击“Browser for folder”命令，弹出浏览窗口，选择目标文件夹即可将文件复制。此外，还可方便地复制文件名、文件路径等。



3.自动点击省力气

在玩网络游戏、RPG游戏之类的，经常需要大量点击鼠标，非常浪费时间精力。“华华鼠标自动点击器 v1.5”可以解放手指，只要按下热键，就可让鼠标自动点击器帮你点击（下载地址：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=14940）。使用很简单，运行华华鼠标自动点击器后，运行游戏，将鼠标放在想点击的地方，按下默认的Ctrl+F3快捷键，即可启动鼠标自动点击。点击完成后，再次按下Ctrl+F3即可停止鼠标自动点击。在程序界面窗口中，可以更改默认的热键，还可调节鼠标点击速度，选择鼠标左键或右键进行点击。



4.把桌面搬出来

“MouseStar v3.55汉化版”可以让精灵鼠的功能更加强大，自动定位、呼出桌面、自动滚动等，无所不能（下载地址：http://www.womimi.net/software/softdown.asp?softid=7905）。

安装执行MouseStar，右键点击软件托盘区图标，在弹出菜单中选择“设置”命令，打开设置对话框。在“滚屏参数设置”选项页中，可设置启用滚屏功能、功能激活方式和滚屏方式。在“辅助工具”选项页中，可设置转换鼠标左右键、打字时隐藏鼠标、直接定位按钮等功能。在“快捷桌面”选项页中，可启用“使用快捷桌面”，并可设定显示桌面快捷方式菜单前等待的时间。



启用MouseStar的滚屏功能后，在任何一个带滚动条的窗口中，点击滚屏激活键，即可实现自动滚屏功能。当运行了多个程序时，要想切换到桌面，必须缩小所有程序窗口，比较麻烦。不过启用了MouseStar的“使用快捷桌面”功能后，只要把鼠标移到屏幕左上角，稍等片刻，就会弹出一个包含所有桌面快捷方式的菜单，选中想运行的程序就行了。

MouseStar还有锁定电脑、控制光驱的弹出和关闭、转换鼠标左右键、打字时自动隐藏鼠标、闪烁鼠标等功能，这些操作都很简单实用。

四、指点网页，鼠须绘蓝图

精灵鼠的绘画能力还很强，在网页上点点画画，留下的不仅是有趣的印迹，还可通过手势完全操作网页和各种软件。

1.浏览器中玩手势

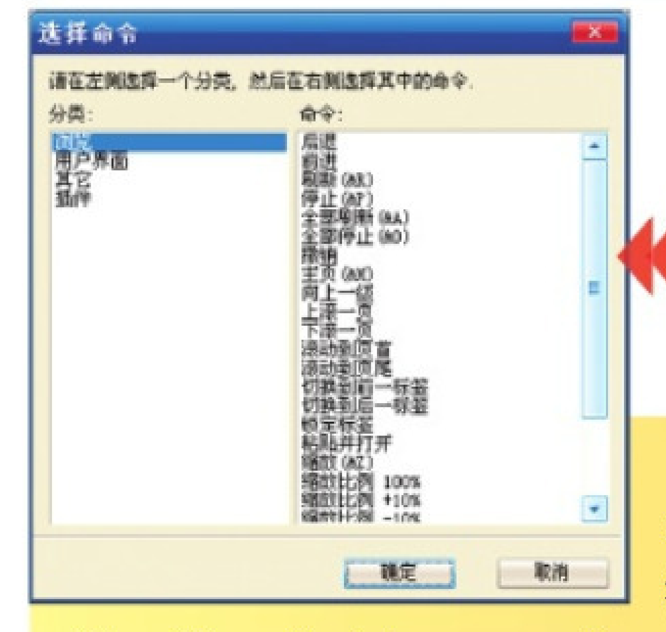
所谓“鼠标手势”，就是按下鼠标右键，然后移动预定的轨迹，通过这个鼠标的动作来给浏览器下达一个命令。“傲游Maxthon”的鼠标手势功能是非常强大的，几乎所有关于浏览器的操作都可以在鼠标的优雅一挥之下完成。



傲游浏览器默认是开启鼠标手势的，也可点击菜单“工具”→“傲游设置中心”，打开设置页面，在“鼠标控制”设置项目中勾选“启用鼠标手势”即可。勾选“显示鼠标手势轨迹”，可让用户看清自己执行的手势轨迹，还可自定义手势轨迹颜色。



在设置页面中显示有默认的鼠标手势列表，默认鼠标手势很丰富，可实现很多功能。例如要关闭当前标签，只需按住鼠标右键，在网页页面内划一个“L”就可以了。用户还可以根据自己的需要自定义新的鼠标手势。点击“添加项目”按钮，就会创建一个新的手势项目。点击项目上的方向箭头按钮设置手势轨迹，最多可以使用3个动作。



然后点击“设置动作”，会打开一个选择命令对话框，在“用户界面”分类中选择相应的操作命令，点击确定按钮保存即可。



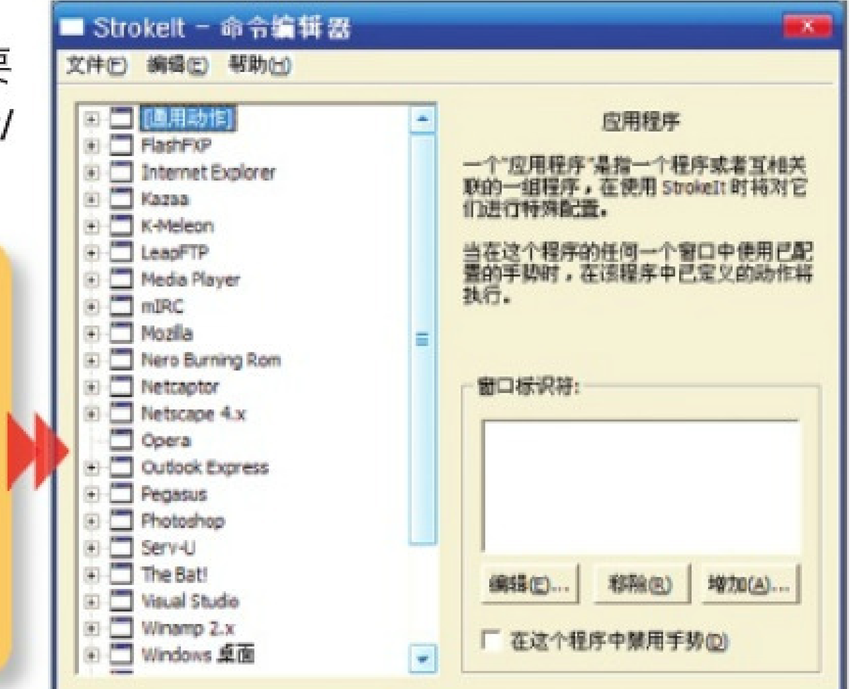
在Opera中也提供了鼠标手势功能，但是Firefox和IE中没有手势功能，只能使用第三方插件。Firefox的鼠标手势扩展主要有两个“Mouse Gestures”（下载地址：https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/39）和“All-in-One Gestures”（下载地址：https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/12）。以“All-in-One Gestures”为例，打开安装页面后，点击“Instaal now”按钮，即可自动下载完成安装。插件默认提供了91个手势和相应功能，能用到的可能不是很多，可以点击菜单“工具”→“附加软件”，打开插件管理窗口。选择“All-in-One Gestures”，点击“选项”按钮，打开设置对话框。在“自定义设置”选项页中，就可以自己修改添加鼠标手势功能了，方法与Maxthon差不多。



为IE浏览器添加鼠标手势功能的插件也很多，比如IE7Pro、IEPlus、IE超人等。以“IESuper（IE超人） v1.0.2.5”为例（下载地址：http://www.iesuper.com/download/setup_iesuper.exe），安装插件后打开IE浏览器，点击浏览器右下角处的“工具菜单”按钮，在弹出菜单中选择“选项”命令，打开IESuper设置页面。点击“鼠标手势”，在设置页面中勾选“启用鼠标手势”项，在下方提供的手势列表中，可以为每个手势设置相应的操作。设置完毕后，点击“保存设置”按钮，即可在IE中使用鼠标手势了。

2.鼠标手势掌管系统

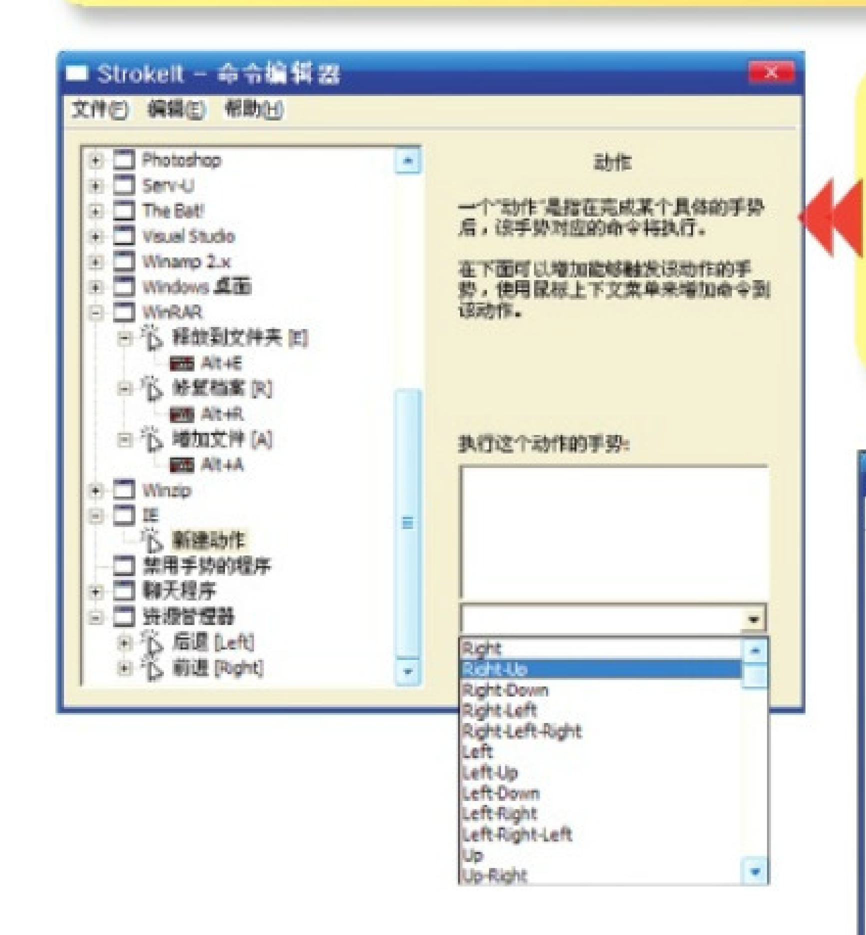
鼠标手势不仅可以用在网页浏览中，在任意软件操作中使用，只需要借助“StrokeIt 0.9.5 汉化版”的帮忙（下载地址：http://bj.onlinedown.net/soft/7145.htm）。



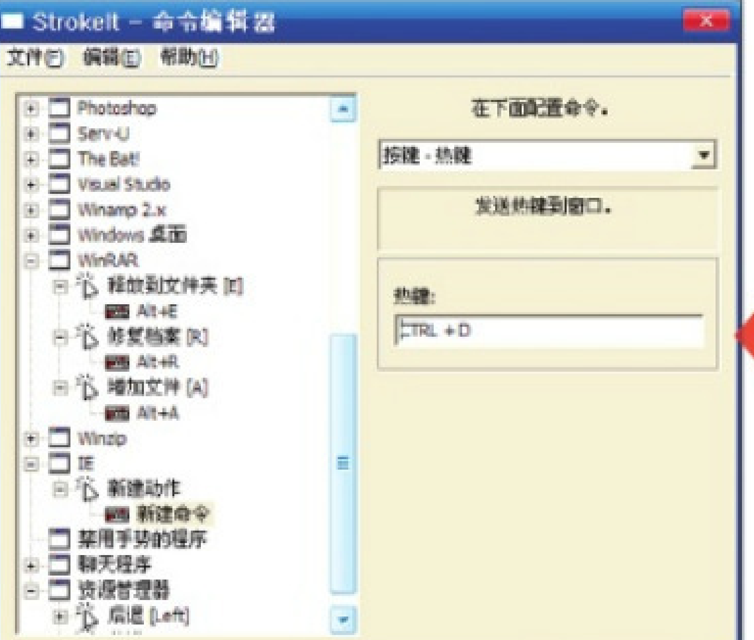
StrokeIt是一个功能强大的鼠标手势增强软件，可以在任何程序中使用手势执行预先设定好的操作。安装执行软件后，可以看到软件默认自带大量已经设置好的常用软件手势，比如Photoshop、IE、Firefox、Flashfxp等，当然我们也可以自己动手设置。在内置手势中，有一个“通用手势”，通用手势表示可以在任何程序软件都可使用相应设置的手势进行操作。

以手工设置IE浏览器的鼠标手势为例，点击菜单“文件”→“新建程序”命令，在手势列表中新建一个项目，将其重命名为“IE”。点击右边“窗口标识符”中的“增加”按钮，打开窗口探测工具，将探测工具的图标拖动到某个IE窗口标题栏上，确定后完成程序新建。





选择刚才的IE项目，点击右键菜单中的“新建动作”命令，在右边的动作下拉菜单中选择相应的鼠标手势动作，然后点击“增加手势”按钮即可。



然后点击右键菜单中的“新建命令”，在弹出的热键窗口中按下命令快捷键，比如想设置IE中的“打印”功能，可以按下Ctrl+P键。确定后完成添加，以后直接使用刚才设置的鼠标右键手势，就可在IE中完成当前页面中的打印操作了。

鼠年要加油，鼠标超频与故障

难得碰上个鼠年，精灵小鼠铆足了劲，要完成平日里不能完成的工作，让上网、游戏等更加灵敏顺爽。小鼠游戏有技巧在玩一些射击游戏时，合理的调教小鼠，可以让游戏时水平发挥得更好。

1.去加速，防发飘

在一些射击类的游戏中使用USB鼠标，比如CS之类的，常常会感到鼠标发飘，控制不太稳，严重影响游戏水平发挥。其实要防止鼠标发飘是很好办的：

右键点击桌面上的CS快捷方式，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开设置窗口。选择“快捷方式”标签，在“目标”中增加如下命令：-noforcemaccel -noforcemparms -noforcemspeed -noforcemspd注意前面有双引号和空格，点击应用按钮。再进入控制面板中，打开“鼠标”设置窗口，在“移动”标签中，把“提高鼠标精确度”的勾去掉。应用设置后，以后进入CS后，就不会有鼠标加速功能了。



另外，鼠标发飘的现象，有可能在显卡属性设置中开了垂直同步功能，可将其关闭。这里以ATI的X800TGO显卡为例，打开Catalyst Control Center控制台，在“图形属性”中展开“监视器属性0”→“调整”，在右边的“同步”设置区中，去掉对“复合同步”项的选择，并按下“水平”与“垂直”项下的“—”按钮，点击“应用”即可。

鼠标飘还可能与游戏分辨率有关，一般使用1024×768、800×600分辨率时鼠标最好使。还有一些显卡，如FX5200也有鼠标飘的问题，可在每次游戏进入切换回桌面，再切换回游戏，反复切换多次，就能够把鼠标切得不飘的。

2.修改注册表

为速度加速对于WinXP中的枪击类游戏，可以直接修改注册表，提高鼠标性能，让鼠标更流畅。打开注册表编辑器，展开“HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse folder”项。将其下的“SmoothMouseXCurve”键的数值改为：00 00 00 00 00 00 00 00 a0 00 00 00 00 00 00 40 01 00 00 00 00 00 80 02 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 将“SmoothMouseYCurve”键的数值改为 00 00 00 00 00 00 00 00 66 a6 02 00 00 00 00 00 cd 4c 05 00 00 00 00 00 a0 99 0a 00 00 00 00 00 38 33 15 00 00 00 00 00

修改完毕确认无误后，重新启动计算机即可。



Windows Vista 变身攻略

■广东 GZ

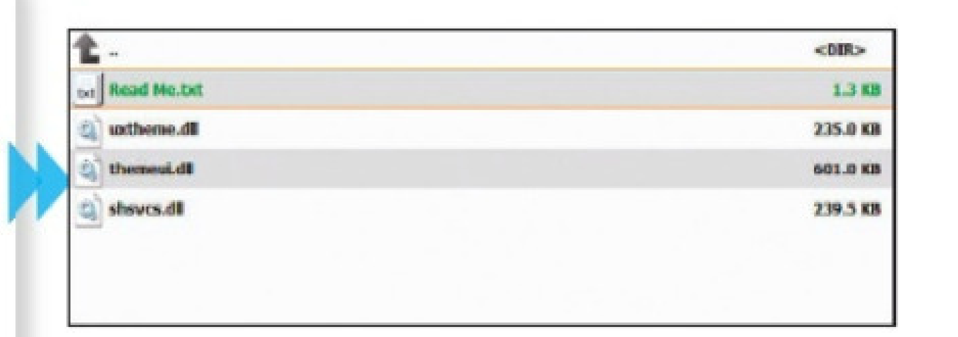
关键字：Vista主题，登录界面，侧边栏风格

虽然Vista的界面是微软历代操作系统中最漂亮的一位，不过用户总是会厌倦一成不变的系统界面，更何况Vista的Aero界面远远算不上完美。不过Vista的界面修改与Windows XP还是有相当大的区别，需要修改或者说可以修改的界面元素也要丰富得多。

主题风格替换

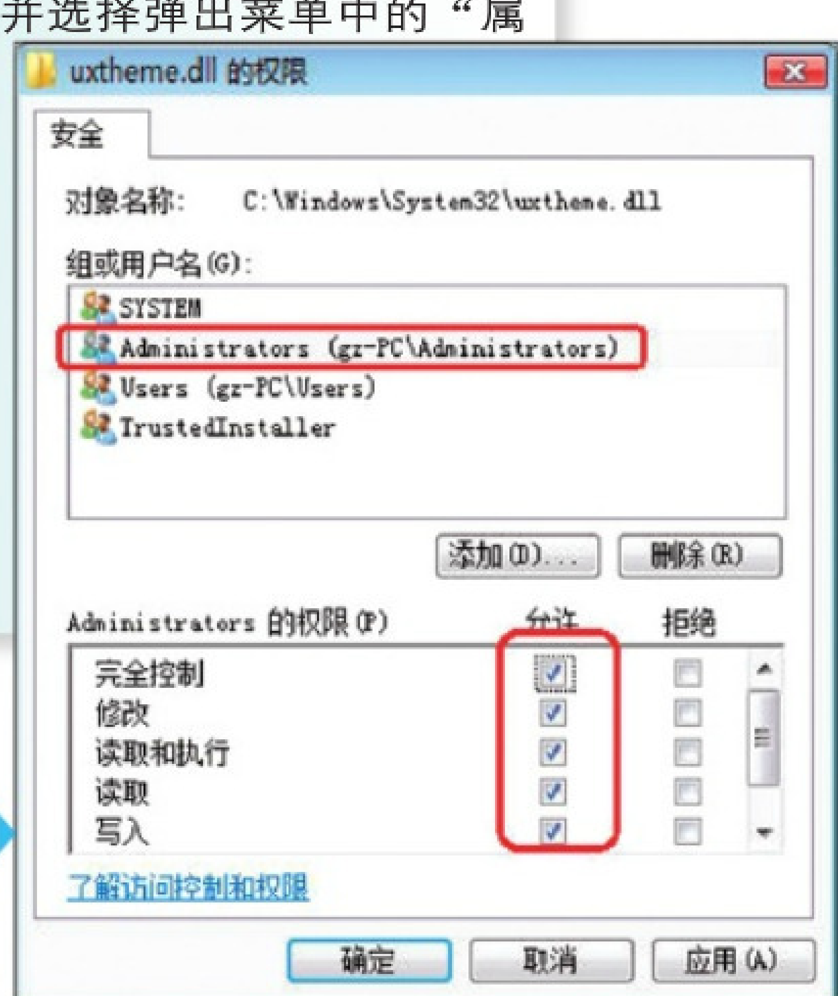
系统界面由一些基本元素所构成，例如窗口样式（包含形状、颜色、文字等），图标样式、应用程序外观样式等。因此修改美化操作系统的界面的工作，也就是替换修改这些最基本元素的过程。Windows系统的窗口样式由主题所决定，只要更换显示的主题就能改变系统窗口的显示样式，这也是快速改变Windows界面的主要手段，它决定了操作系统的基本风格。因此用户首先可以考虑更换第三方主题：

1.默认情况下Vista只能替换微软的官方主题，原因就在于微软对主题的系统核心支持文件Uxtheme.dll等文件作了限制。因此要想自由替换主题，首先必须需要下载补丁“UxTheme Patcher for Vista”（http://www.winmatrix.com/forums/index.php?showtopic=11742），注意区分32位系统与64位系统的不同补丁，解压后将会得到到“Uxtheme.dll”等3个DLL文件。



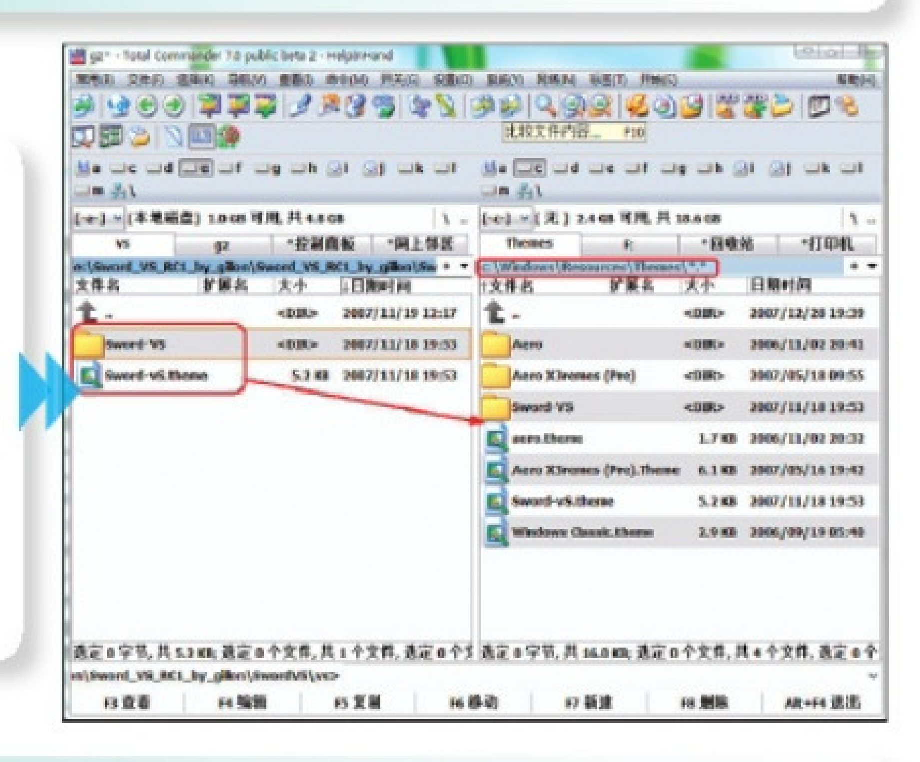
2.确认以管理员权限账户执行接下来的操作，进入“%SystemRoot%\System32\”系统目录，找到“Uxtheme.dll”文件，右键点击并选择弹出菜单中的“属性”，在属性对话框中切换至“安全”选项卡，点击窗口下方的“高级”按钮。在弹出的新窗口中进入“所有者”选项卡，接着点击“编辑”按钮打开所有者修改对话框，并且将所有者修改为“Administrators”组，点击“确定”关闭全部对话框。

3.再次右击该文件选择“属性”菜单，然后依次进入“安全”选项卡——“编辑”→“权限”选项卡，双击其中的“Administrators”组，勾选下面的“完全控制”权限复选框，点击“确定”按钮并且同意修改权限的提示对话框。

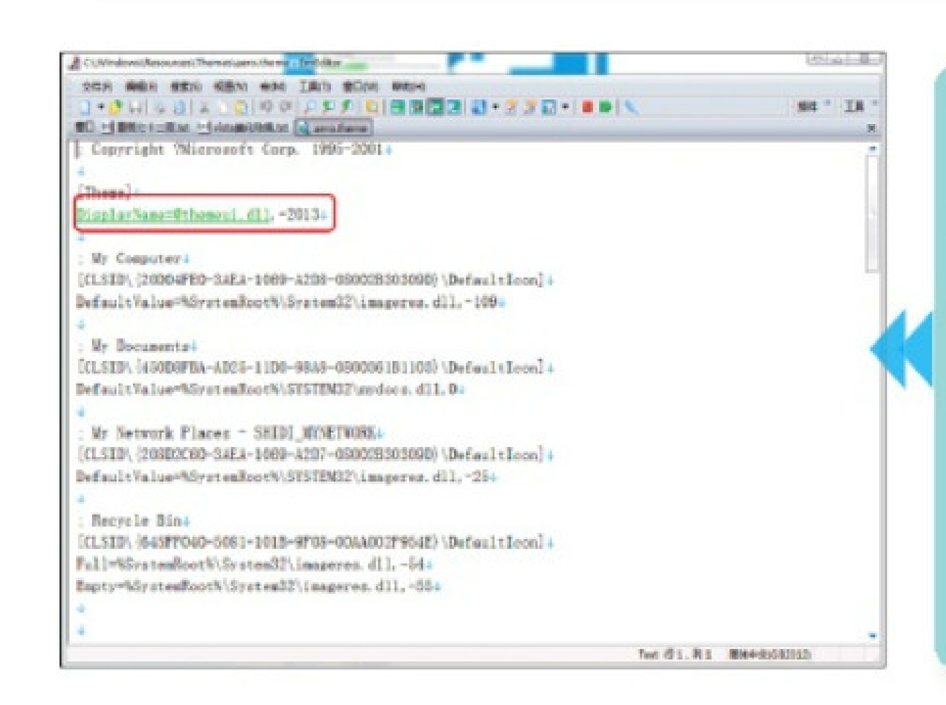




4.现在已经取得了该文件的控制权限，接下来将文件重命名为其他文件名，比如“Uxtheme.dll.old”，再将下载得到的新文件复制进System32目录。重复对另外两个文件执行同样取得权限并替换的操作，所有文件替换完成后重新启动计算机。



5.用户可以在许多主题网站下载到心仪的主题，例如deviantART网站的Visual Styles区（http://browse.deviantart.com/customization/skins/windows/visualstyle/）。将下载的第三方主题压缩包解开，用户可能看到多种主题文件结构。如果主题包由一个“*.theme”文件和一个文件夹构成，并且文件夹中包含一个语言子文件夹，视其制作者不同可能是zh-CN\en-US\ ja-JP等，另外还有一个“Shell”文件夹和一个“*.msstyles”文件。对于这种情况直接将“*.theme”文件和那个文件夹直接复制到“%SystemRoot%\Resources\Themes\”下。

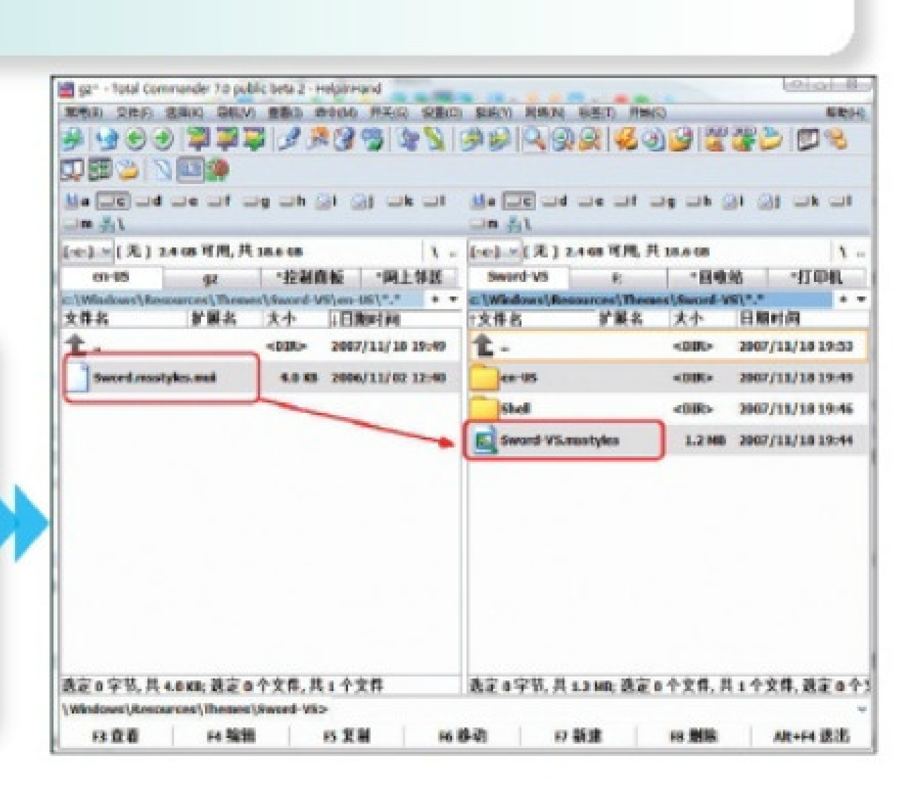


6.另一种情况是只有语言文件夹（zh-CN\en-US\ja-JP等）、“Shell”文件夹和“*.msstyles”文件，也就是说缺少了上层文件夹中的“*.theme”文件。这种情况先将包含这几个文件的文件夹复制到“%SystemRoot%\Resources\Themes\”下，然后自己编写一个“.theme”文件。复制一份原版的 Aero.theme 文件用记事本打开，查找“DisplayName=@themeui.dll,-2013”行并将“@themeui.dll,-2013”更改为新主题的名字，查找“Path=%ResourceDir%\Themes\Aero\Aero.msstyles”行并将“Aero\Aero.msstyles”更改为新主题的目录，然后将以上叙述的两个重要位置修改正确后保存为新主题的“.theme”文件。

7.双击主题包中的“*.msstyles”文件或右键点击桌面，选择弹出菜单的“个性化”，然后点击“Windows颜色和外观”进入外观设置对话框，此时在列表中即可看到加入的第三方主题，选择希望更换的主题并点击“确定 ”按钮即可。

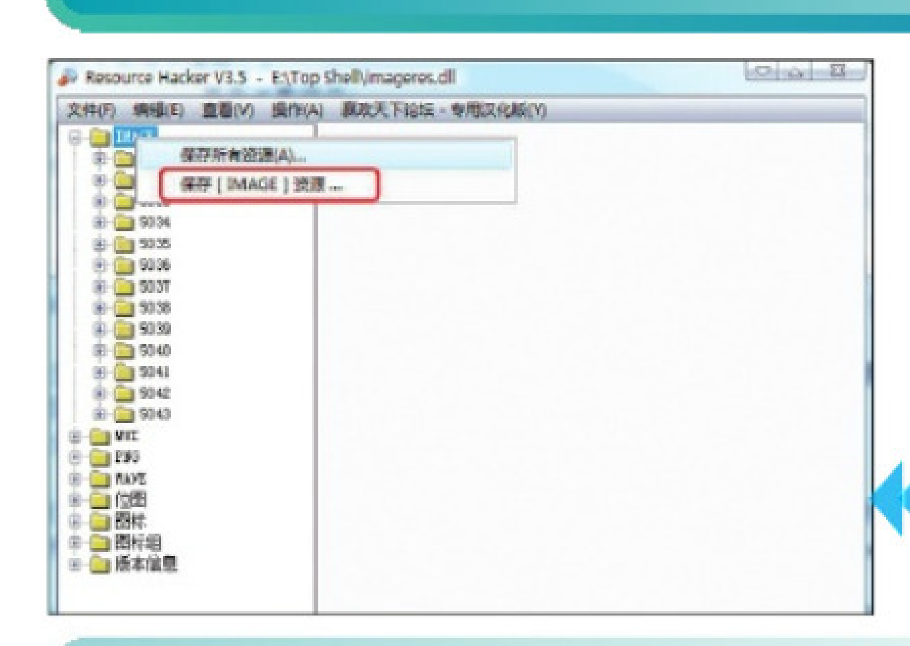


8.用户可能会奇怪主题列表中看到是众多的“Vista Aero”与“Vista基本”主题，面对这些相同主题项只能一一点击并查看预览，才能确定哪个是要启用的第三方主题。这是由于第三方主题在制作的时候可以没有正确赋予名称，解决的办法是安装Vista DeskHack（http://w13.easy-share.com/1234231.html），下载解压后，右键点击执行其中的“DeskHack_Install.cmd”批处理文件。当Vista DeskHack被正确安装后再次打开主题列表，即可发现所有第三方主题都已经正确显示了主题名，用户不再需要一一点击预览才能查找到正确的第三方主题。



9.某些情况下用户即使已经破解替换了UxTheme文件，却也仍然不能启用第三方主题，出现这个错误的极大可能性主题包的语言文件存在问题。进入主题文件夹内的语言文件夹(zh-CN\en-US等)，将其中“*.mui”文件的名称修改与主题文件“*.msstyles”一致。比如主题文件名为“MyStyle.msstyles”，则语言文件名称也必须是“MyStyle.msstyles.mui”。

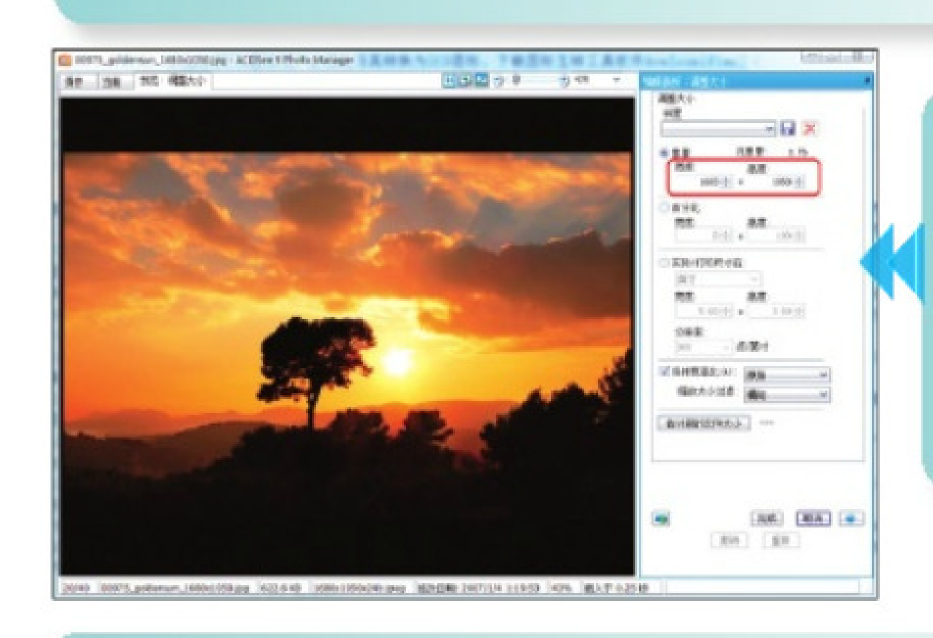
登录界面替换



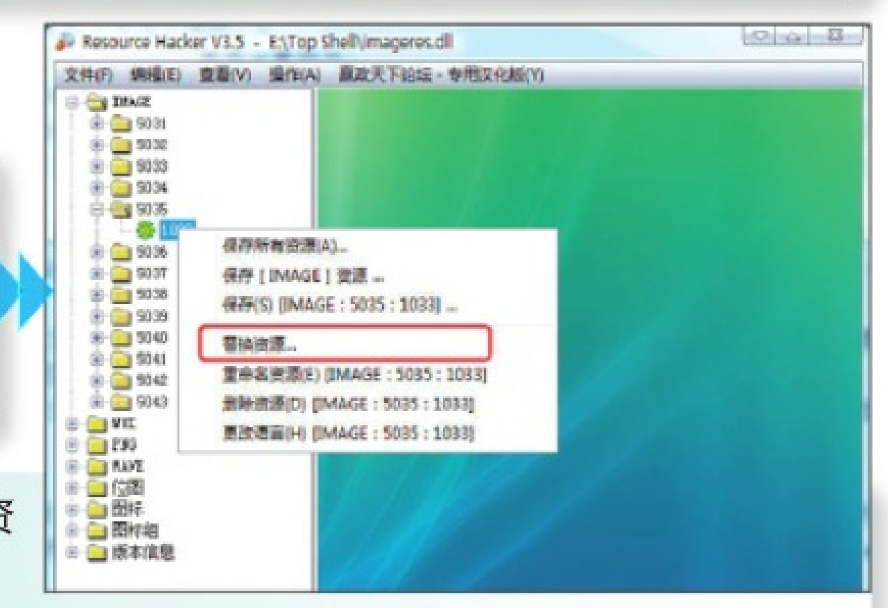
经过主题和图标替换的计算机界面虽然已经改变，但是最终观感效果很难预料。因为很多系统界面的细节，例如引导界面、登录界面、桌面应用程序界面等许多界面元素并不会改变，也很难完美配合新的主题。要修改这些细节部分仍然只有修改相关系统文件或者应用程序文件，这些修改类似于上文的图标资源替换，下面来修改登录界面：

1.复制一份“%SystemRoot%\System32\Imageres.dll”文件，使用ResHacker打开，右键点击左侧树形目录的“IMAGE”项，选择弹出菜单中“操作-保存[IMAGE]资源”，指定硬盘目录输入资源名称保存后退出。

2.打开刚才保存Image资源的目录文件夹，可以看见里面有13张JPG图片，文件名从“Data_1.jpg”到“Data_13.jpg”，其图像分辨率分别为1280×1024、1280×960、1024×768、1600×1200、1440×900、1920×1200、1280×768、1360×768、1024×1280、960×1280、900×1440、768×1280、768×1360，找出与自己桌面分辨率相同或宽高比相同且最接近的一张，它就是要替换的对象。



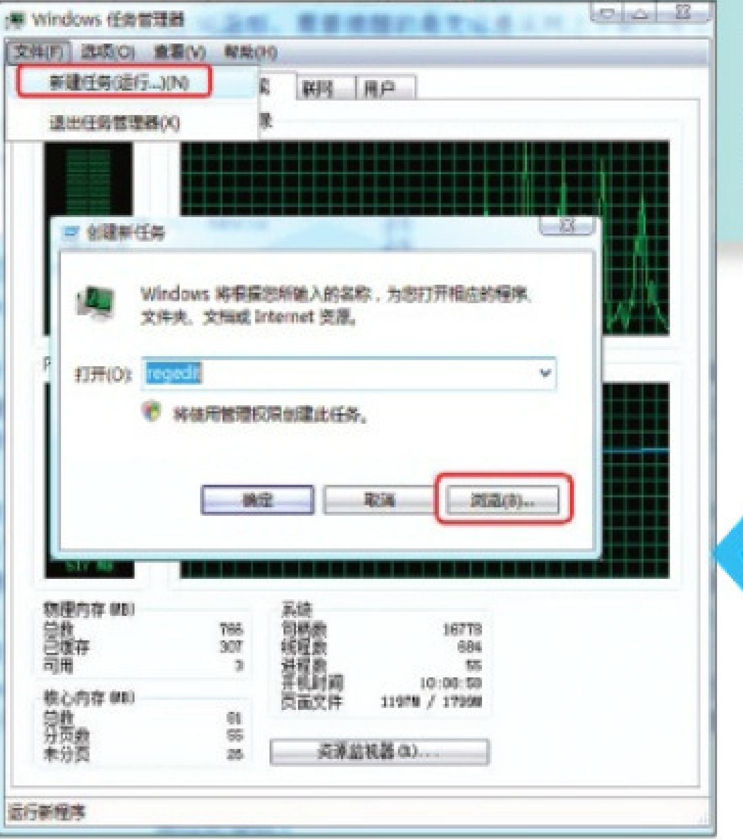
3.准备好一张打算替换的登录图片，其分辨率最好等于上面找出的图片的分辨率，如果不一样则使用图像处理软件修剪其图像尺寸，直至分辨率为同样数值。最后保存JPG格式，压缩率尽量小点以保证图片质量。如果希望所有桌面分辨率的显示器都能应用修改，那么全部13张图片都要修改替换，当然工作量大点。



4.再次用ResHacker打开“Imageres.dll”文件，展开左侧树形目录的“IMAGE”项，右键点击希望替换的图像资源，在弹出菜单中选择“替换资源”，当然这首先要求用户弄清楚那一项资源才是正确的替换对象。

5.也可以选择菜单“操作”→“替换其他资源”，在弹出的对话框里点击“打开新资源文件”，然后选择修改后的图片并选择“打开”，在“资源类型”处输入“IMAGE”，“资源名称”处输入对应的名称，例如“Data_1.jpg”对应资源“5031”，“Data_13.jpg”对应“5043”等，最后点击“替换”即可。

6.将替换登录界面后的“Imageres.dll”文件保存，按上文所述取得原文件控制权限后替换。不过某些系统文件是无法直接替换的，这种情况下先按“Ctrl+Shift+Del”组合键呼出任务管理器，切换到进程选项卡找到“Explorer.exe”进程结束它，这时包括任务栏桌面图标等桌面元素全部消失，只剩下任务管理器。

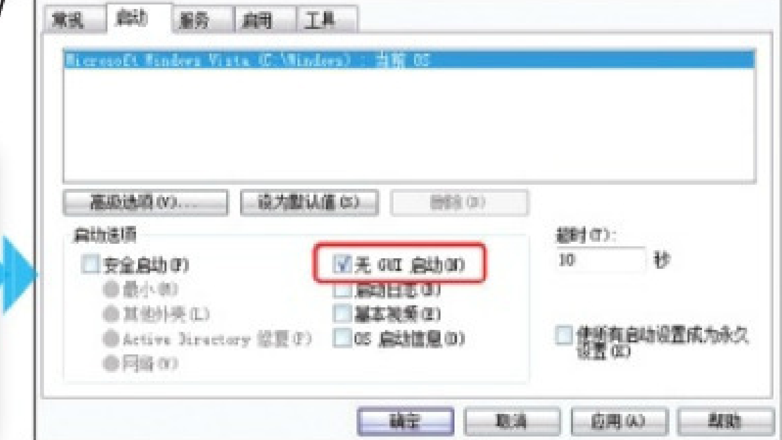


7.点击任务管理器上的“文件”→“新建任务”，在新建任务对话框中点击“浏览”进入“%SystemRoot%\System32\”目录下，找到“Imageres.dll”并将它重命名为“Imageres.dll.old”，然后进入上面修改的“Imageres.dll”文件的位置，将其复制它过来即可。完成替换后在创建新任务对话框中输入“Explorer.exe”，即可回到正常的桌面环境。如果结束Explorer进程仍然不能完成替换，用户就只能在其他操作系统下完成替换，例如使用WinPE光盘环境替换。

引导界面替换

Vista默认是黑色的启动画面，是微软为加速Vista启动的特殊设计。其实微软也提供Vista带有图像的启动画面，只是在默认情况下被屏蔽而已。此外Vista的启动画面存放在Vista安装目录下“System32\zh-CN\Winload.exe.mui”文件内，借助软件工具Vista Boot Logo Generator（http://www.xdowns.com/soft/6/56/2007/Soft_34844.html）的帮助，用户也能轻松实现自定义Vista的启动画面。

1.按“Win+R”打开运行窗口，输入“MSCONFIG”后回车，然后允许程序继续运行。在打开的系统配置窗口中，切换到“启动”选项卡，选中“无GUI启动”前的复选项，然后单击“确定”按钮，并按要求重新启动。这样在启动过程中即可看到被系统屏蔽的启动画面。



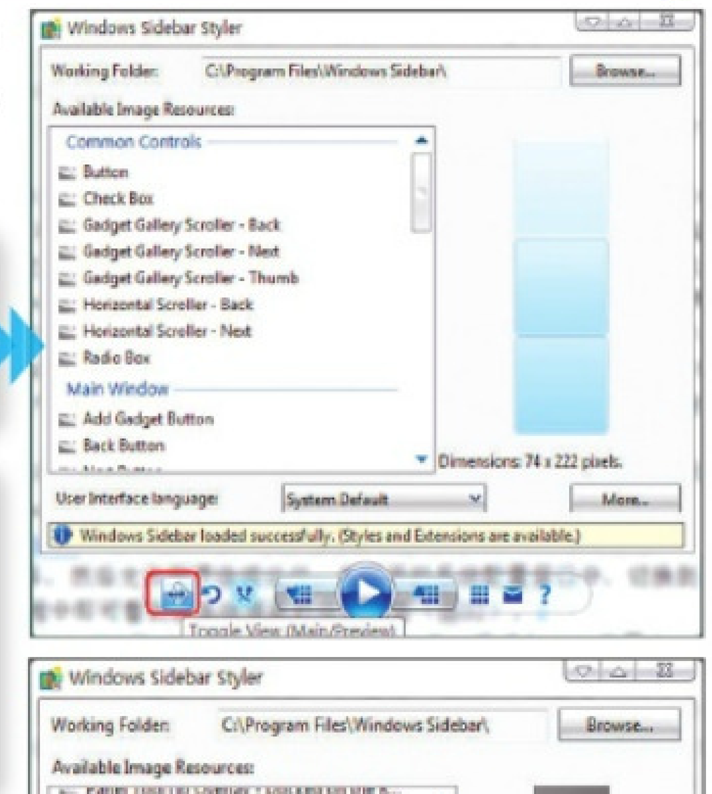


2.如果要替换启动画面，则需要准备好两幅分辨率分别为800×600和1024×768，颜色位数为24位，格式为.bmp的图片。然后运行Vista Boot Logo Generator，依次点击“Browse for image”导入两幅图片，然后再单击“File”菜单中的“Save Boot Screen File As…”命令将生成的“winload.exe.mui”文件存放在某一位置。

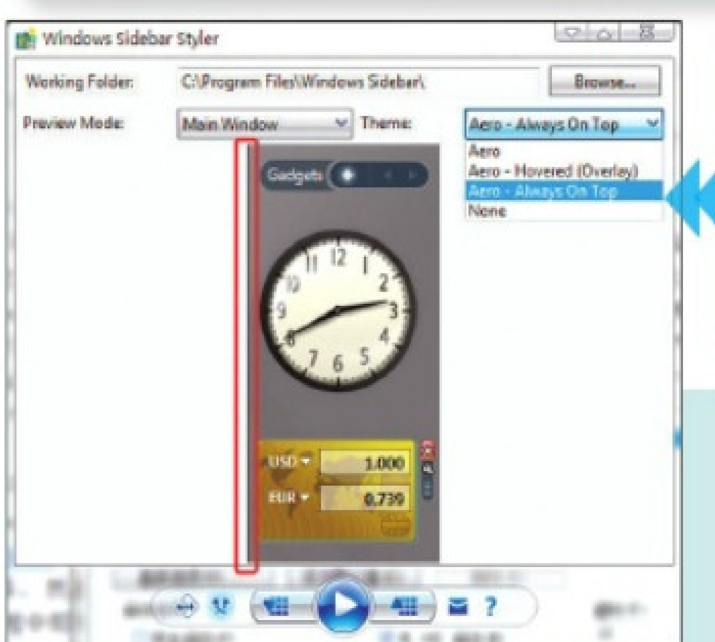
3.按照上文所述先取得控制权限，然后以修改的“Winload.exe.mui”文件替换到“%SystemRoot%\System32\zh-CN\”目录下。重启计算机即可看到新替换的启动画面。

侧边栏修改

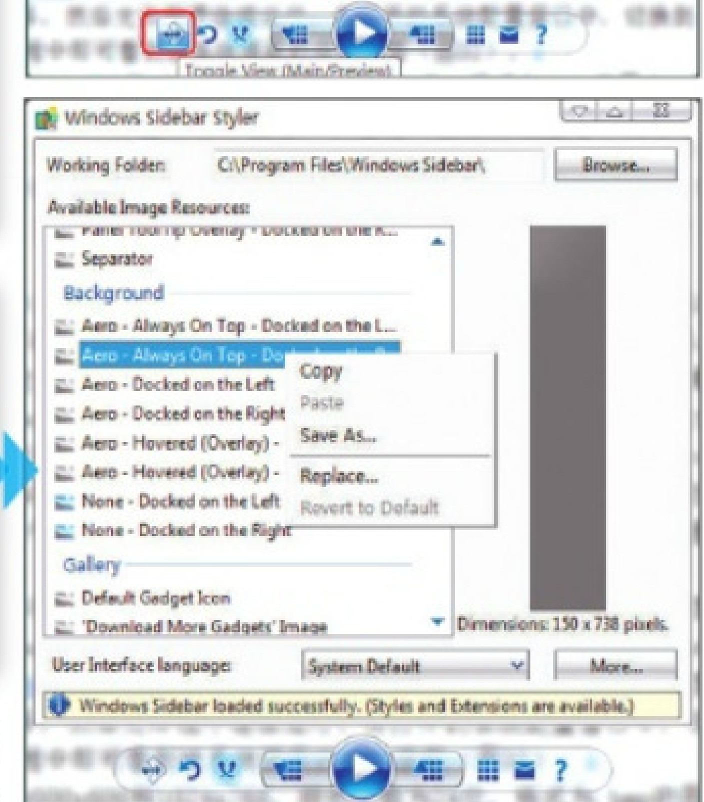
侧边栏是Vista桌面的重要组成部分，如果要替换其外观界面，就要对“Program Files\Windows Sidebar\Sidebar.exe”进行修改。不过这次用户拥有专用修改工具Windows Sidebar Styler（http://www.stoyanoff.info/blog/code/styler/），使得修改工作变得异常简单：



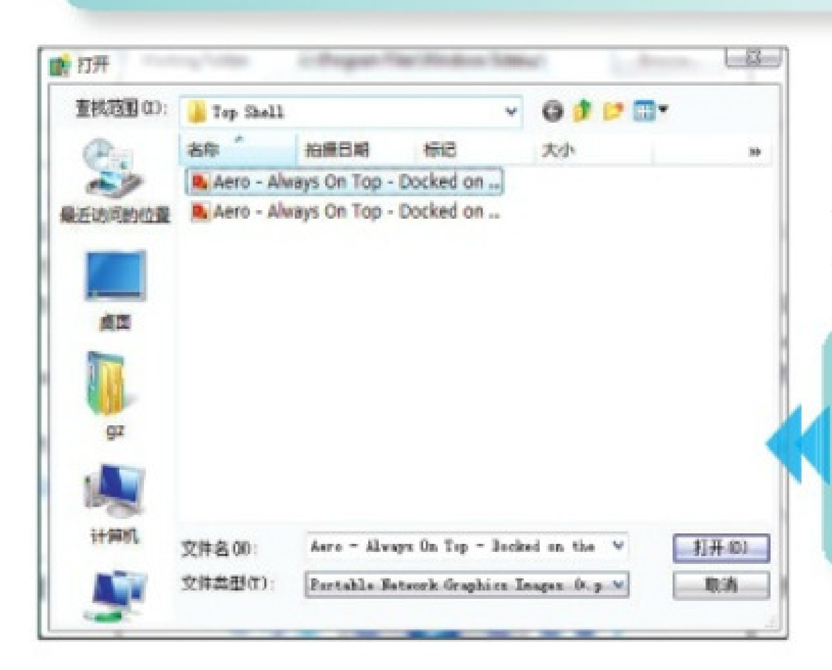
1.执行Windows Sidebar Styler，点击主界面最下方的“Toggle View”按钮可以切换主窗口和预览窗口（用户鼠标悬停时会有提示），在预览窗口中可察看当前侧边栏、Gadget收藏面板、Gadget设置面板的外观风格。



2.在预览窗口中用户可以看到侧边栏在不同主题状态设置下，会有4种不同的外观风格定义。下面来作一个简单的修改，将侧边栏设置为“Aero - Hovered (Overlay) - Docked on the Right”时，左边的那条黑色细线外边去除掉。



3.切换到程序主窗口，在修改前先将默认侧边栏风格进行备份，以便以后恢复。点击下方的“Save Windows Sidebar Styler”，在对话框中输入文件名保存。在窗口下拉目录下找到“Background”→“Aero - Hovered (Overlay) - Docked on the Right”，右键点击并选择菜单“Save as”，并选择默认保存的PNG格式。



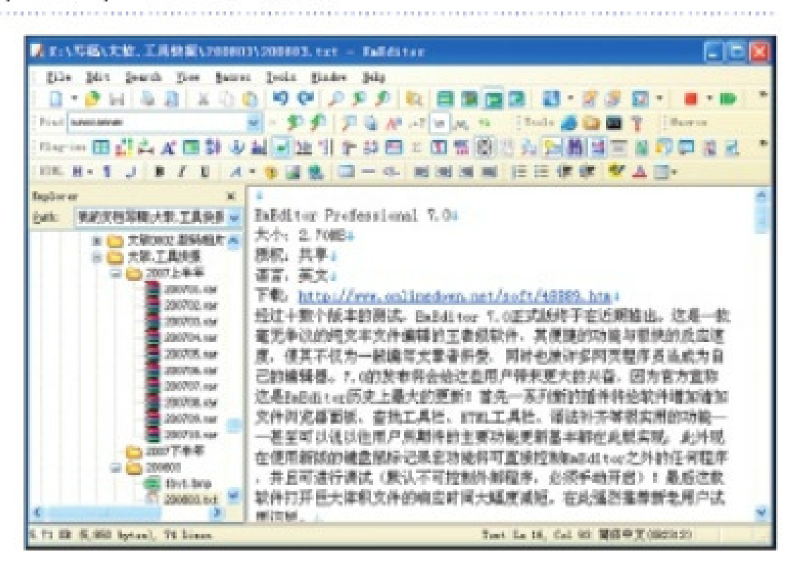
4.使用图像编辑软件修改上面保存的PNG图像，并去除左边的那条黑色边界线，然后按原文件名保存PNG图像。当然更复杂的修改，例如干脆替换整幅图像都是可以的，也可以修改侧边栏的尺寸，这取决于用户的修改目标。

5.回到Windows Sidebar Styler程序主窗口，在窗口下拉目录下找到“Background”→“Aero - Hovered (Overlay) - Docked on the Right”，右键点击并选择菜单“Replace”，并在对话框中选择上面修改后的PNG图像。

6.点击主窗口下方的最大的“Apply style”按钮，即可立刻改变侧边栏的外观风格。对于满意的修改结果可以保存为风格文件，也随时可以恢复系统默认风格，或者是利用“Load Windows Sidebar Styler”按钮导入其他人已修改好的风格文件。P

EmEditor Professional 7.0

□大小：2.70MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft080301
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/48889.htm



经过十数个版本的测试，EmEditor 7.0正式版终于在近期推出。这是一款毫无争议的纯文本编辑软件之王，其便捷的功能与极快的反应速度，使其不仅为一般编写文本者所爱，同时也被许多网页程序员当成自己的编程器。7.0的发布将会给这些用户带来更大的兴奋，官方宣称这是EmEditor历史上最大的更新。首先一系列新的插件将给软件增加诸如文件浏览器窗格、查找工具栏、HTML工具栏、语法补齐等极实用的功能，甚至可以说以往用户所期待的主要功能更新基本都在此版实现，此外现在使用新版的键盘鼠标记录宏功能将可直接控制EmEditor之外的任何程序，并且可进行调试（默认不可控制外部程序，必须手动开启）。最后这款软件打开巨大体积文件的响应时间大幅度缩短。在此强烈推荐新老用户试用该版。



软件之间的竞争虽不激烈，但却持续存在。下面要提到的EmEditor，一直是我惯用的文本编辑器，从2.XX版一直用到了现在的7.0。但我一直还另装有一款名为“EditPlus”的同类型软件，只因为后者在编写网页时有更多方便的特性。不过我将会在不长的时间内抛弃EditPlus，因为EmEditor已在这一版中加入了更多的网页制作特性：HTML工具栏、文件浏览窗格、网页预览插件、非常全面的语法补齐……还会差什么？逆水行舟，不进则退，人如此，软件亦如此。

■江苏 淮扬客

Raise My Rights 1.3

□大小：219kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080302 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/13332.htm



在WinXP之后的系统添加了“Secondary Logon”服务，该服务允许用户临时以另一个用户的权限执行某个程序。其作用一是可在普通用户权限下运行需更高用户权限的程序，另还可在玩一些游戏时，用此法方便地实现多开账号。WinXP中使用该功能，一般需在程序图标上点击右键再选择“运行方式”调用，之后再输入用户名和密码。现在使用该软件，你可预先设定好用户名、密码与要运行的程序，然后将该设置保存为一个快捷方式，之后只要点击该快捷方式即可快速使用指定的用户权限。除方便之外，该软件的一个用途是在多人一机的情况下，出现保护系统稳定的目的建立一些低权限的快捷方式，以便对电脑不够熟悉的用户双击使用。注意该软件要求一定要打开“Secondary Logon”服务，如果使用出错应运行“services.msc”并在之后的窗口找到该服务将其开启，此外，软件中“用户名”需手动输入，不能通过下拉框选择。



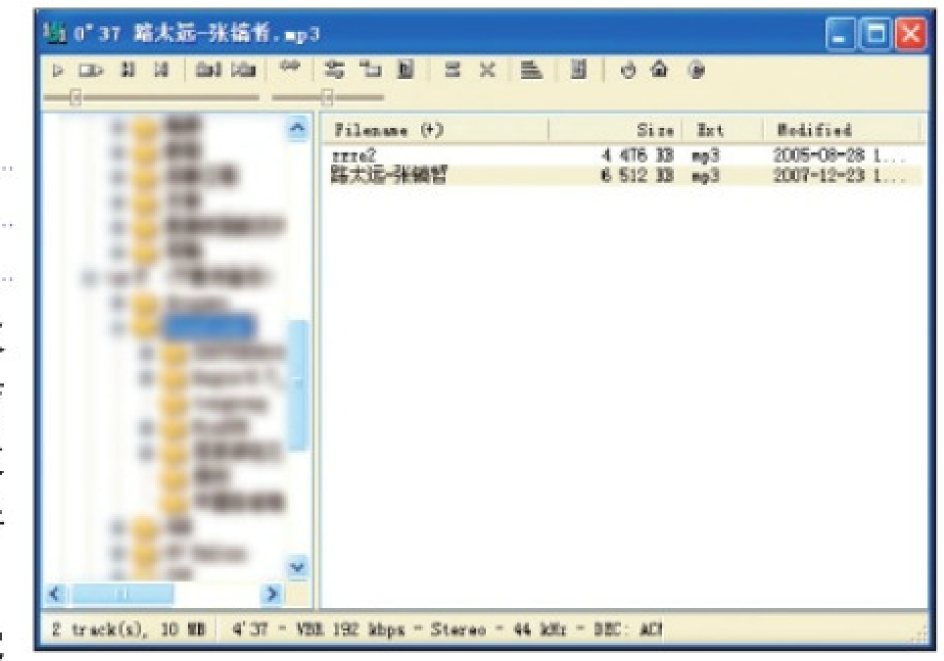
Sizer 3.3

□大小：59kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080303 □下载：http://sz1001.net/down/36655.htm

在一些应用场合下，例如网页设计或使用窗口模式玩游戏，有时会需要将当前窗口的位置及大小设定成特殊数值以满足特殊需要，该软件可很简单地实现该功能。运行后只需在右击窗口的最大化按钮或右下方，或在任务栏上的窗口按钮上右击，即可弹出设置窗口大小的右键菜单。如果想细致调整位置，可双击系统托盘处程序图标，在弹出的配置窗口上手动输入参数。注意如果你希望右键菜单中出现你指定的窗口大小，可在配置窗口上点“添加”按钮手工加入新配置。

1by1 1.62

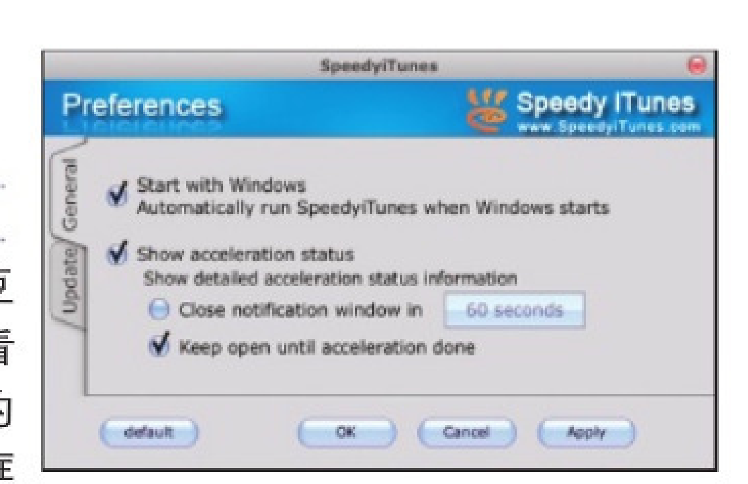
□大小：108kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080304
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/111.htm



流行的规则之一是不断复古，用在音乐播放器上同样如此。与同类软件相比，1by1没有炫丽的界面，也不存在皮肤等设定，但它却有着超简洁的外观。虽然发布时间较早，但最近它正朝一款广为流行的播放器方向发展，也许也正好对你的口味。当然，除外观上的素面朝天之外，这款软件还有更重要的特色，那便是它直接将类似资源管理器中的“文件节点树”搬到了软件中，这样你无需打开资源管理器再去找歌播放了，使用时感觉很是便捷。最后提醒一下改变软件设置的方法是在其工具栏上右击，之后找到相对菜单项再操作。

特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期

SpeedyiTunes 1.3



□大小：2.91MB □授权：免费（*） □语言：英文
□快车代码：popsoft080305 □下载：http://www.speedyitunes.com/en/download.php

一款网络视频加速及保存类软件，支持国外绝大多数视频网站，在国内的土豆网、新浪视频等网站也有不错的表现。这款软件的加速效果明显，安装后在线观看视频明显感觉不再"卡壳"，下载进度绝大多数时候都跑在播放进度之前。软件的另一特色是保存视频，当探测到页面上有FLV视频文件被加载后，立刻会弹出对话框提示是否另存为文件，保存后的文件将可通过系统托盘处图标右键菜单中的"Show Saved Video"打开对话框，再点"FLV"查看。当然你也可取消自动保存，方法是点击同上述右键菜单中的"Save YouTube/Flv Video"。

*注：升级为Premium版后才可使用软件中的转换视频功能。

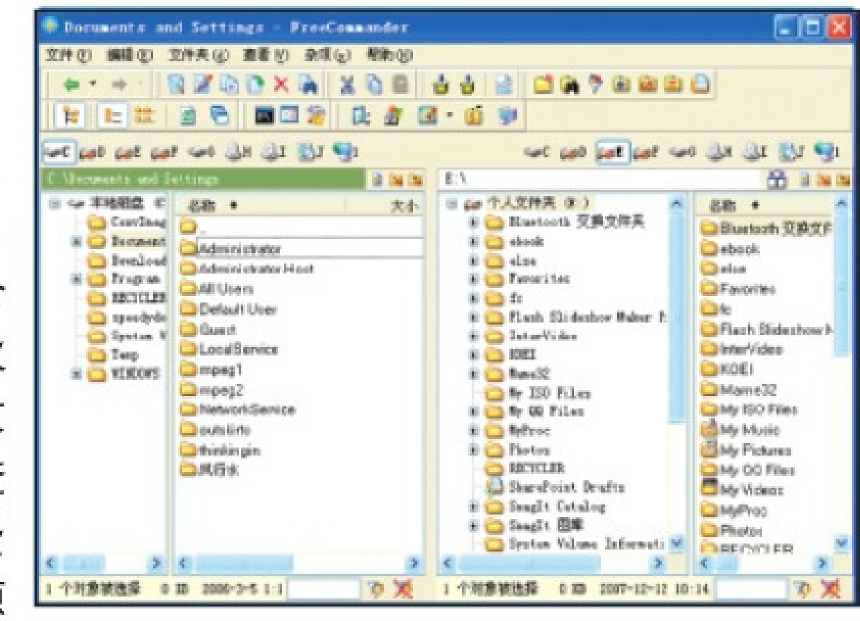


Exstora 2.0

□大小：337B □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080306
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1163260800/31169.shtml

一款小巧的日程、任务及便笺类软件。该软件的特色是快捷、灵敏。首先其反应速度极快，双击系统托盘处图片后，基本无任何延迟即可快速看到主界面。其次添加项目时一般只需采取在对应区域双击的方法即可开始添加，在记录便笺时这样的方式可让你节约时间、防止灵感丢失。最后软件中的各种项目都可采用拖拽的方式移动、归类，例如要将某件事情从昨天移动至今天，只需找到该项再将其拖动到日历中的今天一格中就可。最后软件支持对便笺的内容进行分类、搜索（遗憾的是标题不在搜索范围内），以便长时使用后快速查找。

FreeCommander 2007.10a



□大小：2.11MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080307
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47741.htm

如果你仅仅把它当成一个左右双窗口的资源管理器，那么就低估它的价值啦。安装它后你至少可不用再考虑以下功能的软件：文件痕迹彻底清除软件、MD5校验码创建与验证软件、文件分割软件、文件时间戳更改软件、文件比较与同步软件、文件快速搜索与过滤软件……同时它还内置有16进制查看器以及Zip、RAR压缩包直接读取等功能。当然，请注意这些功能都是免费的。最后值得一提的是，该软件中的诸多默认操作均与Windows自带的资源管理器保持一致，因此不会像Total Commander等软件会给初用者带来一些困扰。

PocketDivXEncoder 0.3.96

□大小：6.77MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080308
□下载：http://www.pocketdivxencoder.net/EN_Download.php

想把PC上的视频转换为适合手机或PDA上观看的格式与尺寸么？这款软件无疑是上佳的选择。其操作界面友好，一开始就会让你选择自己的设备（之后要改变可点击"Advanced options"按钮再更换"Target device"），以此载入预设的转换尺寸与质量；若不满预设可拉动滑动杆调整质量，调整过程中可随时看到最终文件的大小，每次调整完后均可点击"Preview"预览软件随机转换的一小段视频的效果；最后还可点"Resize"与"Cut Clip"按钮调整视频的尺寸与起始位置。注意本版为测试版，稍有Bug，请注意如果要在视频中嵌入字幕（本版已支持MKV格式中的字幕），需自行指定字体文件，该字体文件如放在系统盘的Windows\Fonts目录下，则必须拷贝出来到别处才可正常使用。

SyncBackSE 4.3.1.5



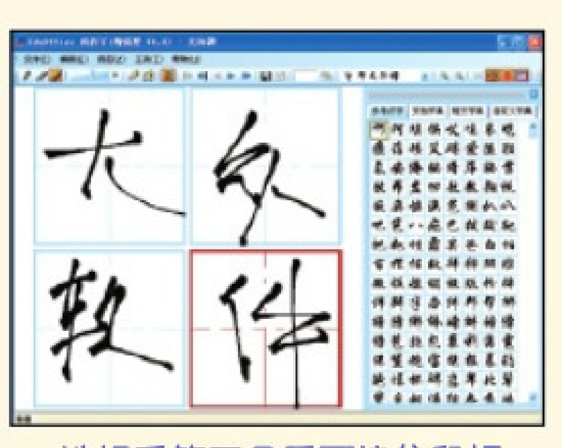
□大小：6.35MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080309 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/38632.htm

备份/同步类软件并不少，但个体间的功能与细节完善方面差异较大，以笔者以往的使用经验，大部分备份软件一般都只能指定整个目录，好一点的可指定目录下的某个文件/文件夹，但却又只能选择一级，而这种情况在FTP备份功能中则更为明显。SyncBackSE在这方面则很让人满意，无论是本地备份还是FTP备份，其完善的"选择子档案夹与档案"功能可让你方便地决定某文件夹下任何一级的文件是否应当被备份。此外它还与Windows计划任务的完美整合，并设计了完备的向导式操作，这些都让它在同类软件中难掩光彩。

我用我笔，我写我字——EduOffice我的字

□版本：4.0 □大小：11.6MB □授权：共享软件
□作者：北京普润东方数码科技有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：100元 □未注册限制：90天试用
□主页：http://www.eduoffice.com.cn/edufont.htm
□下载注册：http://www.eduoffice.com.cn/resource.htm
□快车代码：popsoft080311

说明：一款自制字体的软件，不过对于普通用户而言它最大的作用并不是制作一整套属于自己的字体，而是“造”出一些自己“手写”的字，然后将其变成MSN、QQ等聊天软件中的表情符；或者选出一些写好的字，制作成一个逐字显示的Gif图片，或另存为DOC、PDF、HTML等通用格式的文档（手写字在其中存储为图片格式，因此不用担心对方未安装你制作的个性字体）。软件提供铅笔、钢笔、毛笔等3种笔触工具，在具体编辑时，可选择将某种字体的某个字显示为淡色的临摹背景，这样就可在模板上对照发挥了。最好的方法是配合手写板使用该软件，但笔者发现软件的自动处理还是不错的，即使是使用鼠标也可“写”出不错的毛笔字，如果是少量制作完全可轻松搞定。


选择毛笔工具后可按住鼠标“写”出不错的感觉

点评：*将传统的书法变作个性的聊天字符，确实是个很不错的主意，另外软件的自动笔触处理做得很不错，整个使用界面也有传统的书法味道。*

轻轻松松玩抓图——EPSnap

□版本：2.5.1 □大小：294kB □授权：免费软件
□作者：EPSnap开发小组 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.epsnap.com
□下载注册：http://www.epsnap.com/download.aspx
□快车代码：popsoft080312

说明：一款专注于抓图的绿色免费软件，如果你没有抓图后再编辑的需要，这款软件是一个非常好的选择。除了常见的全屏、窗口或控件、滚动、视频、多窗口等功能，它还具备捕捉扩展窗口功能，横向纵向均可实现类似滚动捕捉的功能，使用起来非常方便；在对网页进行捕捉时还可直接捕捉各种网页元素，如图片、Flash、层、表格等。另外该软件支持鼠标右键手势功能，设置好后可有更方便地调用各种抓图方式。虽然软件不可直接对抓取的图片进行编辑，但有时反而会带来更方便的体验，例如截图后就直接弹出保存图片对话框、抓图后自动保存、抓图后放入系统剪贴板或是粘贴到某个已打开的图片处理程序等。


从软件设置上可看到作者考虑问题很是细致

点评：*在编辑图片功能之外，一切都是周到、全面的，这便是笔者对这款不到300kB的截图软件的总体印象。软件作者还在不断努力改进功能中，相信将来EPSnap足以成为同类软件之翘楚。*

记帐理财一手抓——千手理财软件

□版本：1.0.5 □大小：4.46MB（绿色版） □授权：免费软件
□作者：khand.cn □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.khand.cn
□下载注册：http://khand.cn/download □快车代码：popsoft080313

说明：虽名为理财软件，但其功能却很丰富，例如日记、计划提醒、桌面显示天气预报、万年历、通讯录等。不过这些对普通用户的吸引力都不算大，其最大亮点在于日常开支记录功能以及股票行情显示。在日常开支功能块中，软件将现金流分成了日常收支、银行业务、借支管理等3类，如此在记帐时概念会变得较为清晰，理财更为有效。在股票功能块中，相信最吸引普通股民的是它可将指定股票的行情显示在当前激活窗口的标题栏上，非常隐蔽，当指定多个股票时则会轮流滚动显示；如果担心老板还会查看标题栏，那么可在需要时按下快捷键（默认Alt+Z）隐藏该信息，足以安全过关。另外该软件的绿色版完全可放入U盘中，让你随时携带理财信息。

标题栏上显示的当前股票信息很是隐蔽

点评：*丰富的功能加上独到的一些设计，这款软件应可成为有需要者的一款常用软件。不过软件的一些功能分布稍有混乱，操作时有时会找不到某个功能项，希望能在后续版本中改进。*

密码保护伞——金山密保

□版本：1.3 □大小：2.09MB □授权：免费软件
□作者：金山软件有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://bbs.duba.net/forum—6284—1.html
□下载注册：http://bbs.duba.net/thread—21864927—1—1.html
□快车代码：popsoft080314

安全桌面是该软件中的独特功能，使用起来感觉良好

说明：又一款针对用户账号、密码被盗问题而设计的安全软件，这次的主角是金山公司。与以往笔者所见到的同类软件相比，金山密保最让人感觉印象深刻的是独有的“安全桌面”。这是一个模拟Windows桌面的功能模块，采用底层驱动技术特殊保护，切换到该模拟桌面后其他窗口即被屏蔽，而只有要运行的敏感程序的窗口才会出现，让人感觉到甚为安全（笔者承认这确实是心理方面的因素更多一些）。除此之外，该软件在辨识可疑行为时，如果在联网状态下，会自动连接到金山公司的服务器，以大容量数据库为根据来判断该行为是否安全，这样辨识准确率可大幅提升，减少了用户自行判断的困扰。该软件目前尚处于公测阶段，关心自己账号安全的用户不妨对其保持关注。

点评：*在网游号、QQ号等账号价值变得越来越高时，对该类软件的需求只会有增无减。但也有一些黑客或技术人员指出了该软件设计中的一些不严谨之处，希望在结束公测期后能够在安全方面趋于完善。*

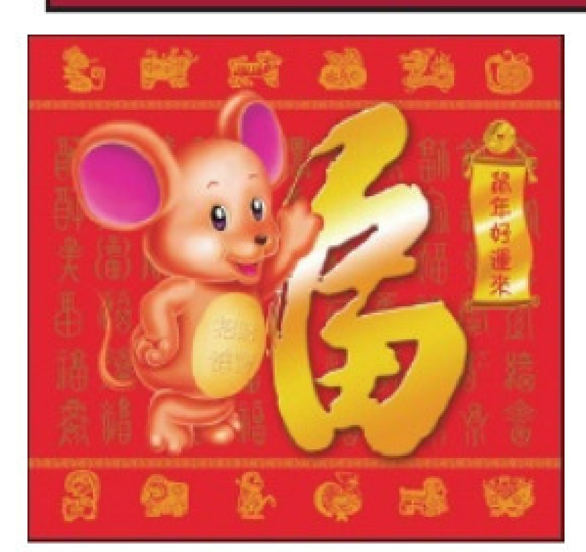


■晶合实验室 MP2008

戊子年，我们说老鼠
——装备全面“鼠化”篇

■重庆 Arrik

引言：一切都源自那只聪明的老鼠



再过不久就是农历新年了，春节对于中国人来说是一年中最重要的节日。虽然随着元旦的到来进入了2008年，但在大多国人的心中，只有过完春节才算是新一年真正的开始。而今年的春节又因为将迎来奥运年，将回到十二生肖的起点又显得更加特别。

2008年是戊子年农历鼠年。在十二生肖中，鼠居首位。在现实生活中，老鼠是与人类最贴近的动物。在喜欢赋予动物精神力量的中国人看来，老鼠总使人联想到机智、敏捷和灵活；在西方世界中，老鼠更被描绘为可爱、机敏的形象。迪斯尼动画中的米老鼠，《猫和老鼠》中的Jerry，《精灵鼠小弟》中的斯图亚特……陪伴了不只一代人的童年。



在高科技和智慧的IT世界中，同样有一只灵动的“老鼠”，就是我们日常使用电脑离不开的鼠标。对很多用户来说，正是这只“小老鼠”开启了电脑复杂而晦涩的数字世界。就像在十二生肖中排名第一位一样，我们今天要说的鼠标虽然个头小很容易被忽略，其实在整个PC系统中的地位也是举足轻重的。



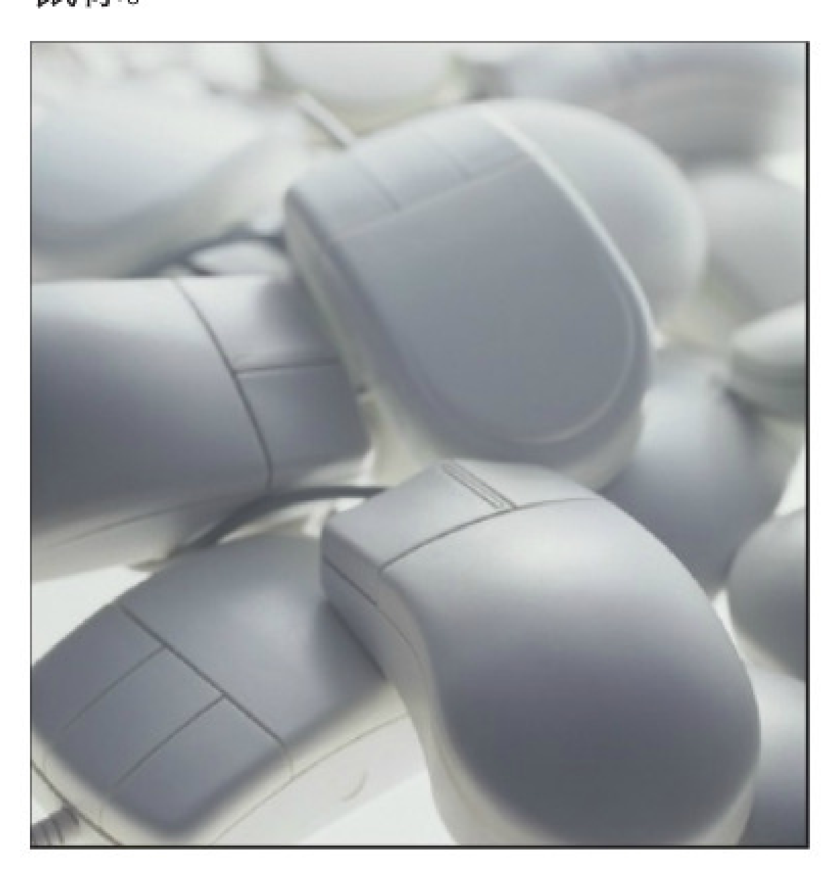
鼠年话“鼠”

在中国民间传说中，有一个“鼠咬天开”的故事，讲的是宇宙混沌未开之际，到处一片黑暗。一只老鼠将混沌咬破一个口子，使气畅通，于是天地始分。第一款“开天辟地”的鼠标诞生在1968年。与现在所有的鼠标一样，当初设计鼠标的初衷虽然也是为了使计算机的操作更加简单，以代替键盘那繁琐的指令，不过在30多年前完全没有Windows这样的操作系统的时候，鼠标只能是计算机系统中的“边缘人物”。也正是桌面操作系统的普及，让鼠标家族一下繁荣了起来。要说鼠标在计算机系统中有着生肖鼠一般的特殊地位还真不牵强，虽然电脑没有鼠标也能操作，但是有多不方便相信大家都能明白。

全球最大的家族

鼠可以说拥有全世界最庞大的家族体系。世界上哺乳动物有4000余种，而以鼠为代表的啮齿类动物就占了2800余种，全球“总鼠口”数量是总人口的4倍以上。跟小的老鼠一样，鼠标家族体系也很庞大，单是分类就有很多种。按接口可分为串口、PS2口、USB接口，按连接方式可分

为有线、无线，按按键可分为双键、3键、滚轮，按适用对象可分为台式机鼠标、笔记本鼠标……最主要的鼠标分类是按结构可分为机械式、光学式、轨迹球式几种。个人电脑刚开始普及的那几年，大多用的是机械式鼠标，相信很多人都还记得那时鼠标底部的塑胶小球。不过这种机械鼠标由于容易损坏、不易保养、精准度低等劣势，目前已完全被光学式鼠标替代。轨迹球鼠标从外观上看就像是翻转过来的机械鼠标，用手拨动轨迹球来控制光标的移动，不过这种鼠标不符合大多数人的使用习惯，数量非常少。我们今天介绍的主要是光学式鼠标。



光电鼠标的工作原理是采用了发光二极管作为光源，不断地发射光束，然后经鼠标垫或鼠标所在的平面将光线反射回来后，再通过一个透镜组把光线反射到光眼（光电转化器）经过光电信号转换处理后传输到操作系统中进行定位。由于使用了光模转换技术，其定位准确度和反应速度都大为提高，而且没有了和桌面直接接触的轨迹球，光电鼠标也不会由于长时间使用后沾染灰尘出现定位不准的问题。

属鼠的先天优势

中国人相信命理，相信所属的十二生肖能赋予每个人不同的天性。鼠属相的人的共同特性被概括为直觉力强、反应快、有很强的环境适应力和应变能力，机智、点子多、善解人意、多才多艺，有一副乐天命的模样。这些特性正好是我们选择鼠标时对它的要求。

直觉力强、反应快：鼠标最重要的两个性能参数是点击分辨率和光学扫描率。点击分辨率是指鼠标内部的解码装置所能辨认的每英寸长度内的点数。点击分辨率越高的鼠标，定位就越准确，其单位是dpi，现在主流的光电鼠标分辨率大多在800dpi以上。光学扫描率是指鼠标的“光眼”在1秒钟内接收光反射信号并将其转换为数字电信号的次数。鼠标的扫描次数越高，就越能精确地反映出光标移动的位置，其反应速度也就越灵敏。在使用一些比较粗糙的鼠标时，会发现光标跟不上鼠标的实际移动速度而满屏乱跑，就是光学扫描率太低所致，其单位是“万像素/秒”。

良好的适应能力：有些鼠标尽管有优秀的点击分辨率和光学扫描率，但在一些特定的鼠标垫和桌面上使用时，还是会出现指针颤抖、乱跑、定位不准等现象。这是因为该鼠标的适应能力太差，其光电转换器只能感应一些特定波长的有色光并进行光电转换，所以遇到某些特定颜色的反射面就好像变成了“过敏体质”。一款成熟的鼠标，会对其光电转换器的色光感应技术进行改进，使它能够感知各种颜色的光，以保证在各种颜色的桌面和材质上都可正常使用。

以上两项参数在玩《反恐精英》《使命召唤4》等FPS游戏时很大程度上能决定胜负。



善解人意：许多频繁使用鼠标的人会发现自己的腕骨突出，手指和手腕会经常出现酸疼的感觉，这就是俗称的“鼠标手”。优秀的鼠标应充分体现人体工学的设计思想，在实际手握时应感觉轻松而舒适且与手掌面贴合，按键轻松而有弹性。



机智、多才多艺：不用再描述大家也应该清楚，现在鼠标的操作简直无所不能，连打字都可由鼠标代替，而且鼠标也开始逐渐开发出更多的附加功能，比如内置读卡器、暖手等。

群“鼠”闹春

目前市场上鼠标价格便宜的不过一二十元，贵的则高达1000多元，可以选择的产品非常多。今天给大家介绍的是符合新年气氛、切合鼠年“时代主旋律”的鼠标，用这群鼠家族的“科技新贵”为大家拉开新年的序幕。

罗技 MX510（红）

参考价：200元左右

在农历新年中，象征着红红火火新年气象的中国红是最耀眼的色彩。火红的灯、火红的衣、火红的饰物、火红的笑脸……最有年味的鼠标，当然也应穿上漂亮的大红外衣。罗技MX510就是一款喜庆的中国红鼠标。

虽然罗技MX510早在2004年年



中就已上市，不过作为鼠标老牌劲旅罗技当年的“顶梁柱”，这款产品直到现在依然经久不衰，受到很多用户的追捧，在市场上也能够买到。与老款MX500相比，MX510采用经改良的MX光学引擎，图像处理速度从470万像素/秒提升到580万像素/秒，加速度由10G提升到15G，分辨率800dpi，每秒扫描频率6500帧。虽然今天介绍的是红色版MX510，不过MX510还有蓝色版本可选。

罗技 趣味鼠标

参考价：120元

罗技的鼠标一向给人非常专业、酷劲十足的形象，但旗下却有一个独特的以动物为主题的鼠标系列——罗技趣味系列鼠标。趣味系列鼠标采用动物为主题也多少算是与中国年和生肖的思路不谋而合，不过比较遗憾的是，罗技并没有把小老鼠设计在该系列中。

罗技趣味系列鼠标其实是一款小巧的迷你鼠标，除了体积小巧便于携



带之外，连接线总长也只有一米。趣味鼠还有一个非常实用的设计，可以把连线缠绕在线槽内，USB接口也可通过搭扣固定在鼠标底部，这样的设计非常方便收纳携带。

虽然趣味系列鼠标800dpi分辨率的性能平平，不过它的重点并不是在出色的性能，而是在于丰富的主题外观。它包括有斑斓虎皮、小狗爪印、斑马条纹和华丽豹纹等多个系列，款款看上去都非常可爱，聚集在一起更让人想到那部可爱的卡通电影《马达加斯加》。

微软 IE 3.0复刻版

参考价：269元

春节的主题除了迎接充满希望的新年之外，辞旧岁也是一个非常重要的部分。回顾一年的收获，告别往日的记忆，春节同样也是一个充满怀旧感的节日。微软的鼠标一上市就成为经典，其中最经典的当属IE 3.0，停产很久之后还有玩家在苦苦寻找它的身影，价格最高的时候被炒到了上千元。微软为了满足大家的复古情怀，推出了复刻版IE 3.0。



微软IE 3.0复刻版外形按人体工学原理设计，适合右手习惯的用户使用。鼠标两侧使用防滑橡胶材料，整体手感自然轻松。它使用的是刻度滚轮，这个设计有助于玩家在游戏中更准确地选择武器；加装驱动后还可将按键设定类似手柄编程键的“游戏指令切换”功能，提高玩家操作速度。

复刻版IE 3.0的分辨率仍然只有400dpi，与现在主流的性能指标有一定差距，但对于分辨率要求不太高的游戏还是可以胜任的。性能并不是IE 3.0复刻版的卖点，它让我们回忆起初次邂逅微软人体工学设计时，还有当年用IE 3.0奋战在CS中时的记忆，就像我们对儿时春节的记忆一样单纯而美好。

联想 NBA鼠标

参考价：88元

很大程度上带动了中国篮球热潮的姚明无疑是近几年最知名的中国人，而2007年NBA中又加入了20岁的新秀易建联，让这个远在大洋彼岸的篮球联赛热度远远超过了任何国内的本土联赛。联想也联合NBA官方推出了以NBA球队为主题的纪念版鼠标。巧的是，在今年2月春节将近之时，将有一场姚明和易建联的中国德比战上演。

联想的NBA纪念鼠标外形对称，左或右手习惯的用户均可使用。







它采用USB接口，连接长1.5m，鼠标两侧各有一个自定义键，并加有橡胶握柄，会让你的手感更好，其分辨率为1000dpi。

这款专为NBA球迷设计的鼠标最大卖点是将NBA球队的队服“穿”在了身上。在鼠标上印有队标之外，涂装采用的色调也为NBA官方配色的球队队服的颜色。目前联想暂时先推出了5款NBA纪念鼠标，分别对应5个NBA球队——火箭、马刺、湖人、小牛和太阳。因为这几个球队的实力相对是比较强的，在国内有数以万计的球迷，很有纪念意义，不过很遗憾没有易建联所在的雄鹿队。

RAZER Pro|Click Mobile

参考价：399元

虽然过年的色彩是以中国红为主，但也需要其他色彩来予以衬托；一款色彩漂亮的鼠标不仅能带来使用时的好心情，还能体现出自己独特的品味和个性。这款RAZER Pro|Click Mobile鼠标就具有多个色系，会给用户新的一年带来缤纷的心情。RAZER Pro|Click Mobile鼠标的分辨率为1200dpi，是一款注重便携性的笔记本鼠标，有着不错的性能和手感，消费对象是那些注重品质的笔记本电脑用户。它使用蓝牙2.0无线技术，最大有效使用距离在10m左右，没有配置独立的蓝牙适配器，需要笔记本内置蓝牙模块的支持。



RAZER Pro|Click Mobile蓝牙鼠标提供黑、白、粉、红4个色系供不同需求的用户，采用对称外观设计，外形小巧精致，具有很强的便携性。其顶盖及按键表面使用了类肤质材料，具有很好的触感并有不错的防滑效果。

RAZER Krait金环蛇

参考价：220元

虽然我们说了这么多关于鼠年关于鼠的可爱，但是在现实生活中，小老鼠不请自来出现在家中却不是一件愉快的事情。所以在平日，大家都严防着这些小小的入侵者。在鼠标家族中，有一个偏偏用小老鼠的天敌——蛇为主题的另类群体。如果怕小老鼠在鼠年太过猖獗，那就请一条威猛的“蛇”回家吧。





在RAZER的鼠标产品中，“金

环蛇”属于入门级。之所以采用这样的命名方式，是因为它的外形采用了仿生学设计，在两侧还有透出独特橘黄色光的透光防滑条。看到这款鼠标逼人的气势，小老鼠肯定不敢贸然侵犯。外形相对较小，更轻，比较适合长时间的游戏使用，有很多职业选手就曾使用过这款鼠标。金环蛇外形左右对称，双手通用，按键表面使用细腻的类肤质材料，有着很好的触感。

RAZER金环蛇光学鼠标分辨率高达1600dpi，使用16b数据通道，配置镀金USB接口。而在加装驱动后，可以实现鼠标的灵敏度即时调节，更可对3个按键进行编程。

迪斯尼米老鼠鼠标

参考价：60元





说到老鼠少了可爱的米老鼠怎么行？米老鼠是鼠家族中最知名的明星，风靡全球，从几岁的小孩到成年人，米老鼠的魅力可以说是老少通杀。目前市场上可以找到几款以迪斯尼米奇老鼠作为主题的鼠标。

如果单从性能上来判断，这种鼠标只能算是低端产品，不过它卖的并不是性能。在这个价格段选择鼠标，也不必苛求专业的性能。鼠标本身小巧玲珑，一看就是为爱漂亮的MM而设计的。从外包装到鼠标外形，都充满米奇老鼠的形象，而且还有两种不同的方案可选——一种是整个鼠标都采用彩色米奇涂装，一种是用线条在鼠标背部勾勒出米奇的形象。不论是华丽的彩色还是低调的线条，都体现出了米奇的俏皮和可爱。

好鼠配好垫

说到鼠标，不得不说一下鼠标垫。鼠标垫的作用在于辅助鼠标定位。有些人花了几百元买了一款高档的鼠标，却忽略了鼠标垫。好的鼠标只有配上合适的鼠标垫才能发挥它的最佳性能，因此选择一款好的鼠标垫是很有必要的。

不要小看了这小小的一块鼠标垫，它上面包含了不少学问，一块性能突出的专业鼠标垫售价甚至高达几百元。选择鼠标垫时，应尽量挑选反光最好的深蓝色、黑色、红色。鼠标垫反光不好会造成使用中光标抖动、乱跑等现象。鼠标垫有布、玻璃、铝、合成塑料等几中不同的材质。布垫价廉物美，玻璃和铝制的适合专业游戏玩家，而合成塑料的位于前两者之间，可根据自己的实际情况选用适合材质的鼠标垫。

不过，如果今天我们介绍的鼠标垫还是老套路，那肯定逊色不少，在鼠年春节聊鼠标垫没有中国文化和鼠怎么行？现在市场中还真就有这样的产品，这套鼠标垫的名称就叫“中国年鼠标垫”，与我们的主题不谋而合。

这款“中国年鼠标垫”零售价格在160元左右，从产品外包装到





内容都极富中国传统特色，还包含了丰富的2008鼠年特色。整个产品集年文化、福文化、中国剪纸、祥云、福鼠、火炬、奥运文化于一身。它是一款布垫，用料也很考究，将常见的普通鼠标垫一下晋升为寓意吉祥的礼品。另外，这款套装中除鼠标垫外还有一个福鼠手枕。不过与普通布垫几元十几元的价格相比，这款一百多元的“礼品级”华丽鼠标垫的价格也同样比较高端。

如果觉得这样华丽的鼠标垫买来自己用太过奢侈，当然也有更实惠的新年鼠标垫方案。现在有很多售价在十几元的漂亮图案鼠标垫，当然其中也包含很多米奇老鼠这样的老鼠明星们，这样很简单就能实现自己的鼠年计划。另外还有一种很适合冬季用的鼠标垫。相信不少人都有在冬天用电脑冻得手指麻木，严重影响操作的经历。这种鼠标垫以USB接口供电，具有保暖的功能，会给乍暖还寒的春节带来暖暖的春意。





鼠标的另类玩法

作为带领用户走入奇妙数字世界的引路人，鼠标已然成为个人电脑文化的代言人，而用户对鼠标的存在价值，也开始了更多的探索。在各种创意的激发下，鼠标被彻底地改头换面，甚至已经不再局限于桌面上的小小天地。



鼠标的形象被赋予了更多的生命力，幻化为多种形象。在罗技公司的一组鼠标宣传广告中，鼠标就被巧妙地变成了瓢虫、战





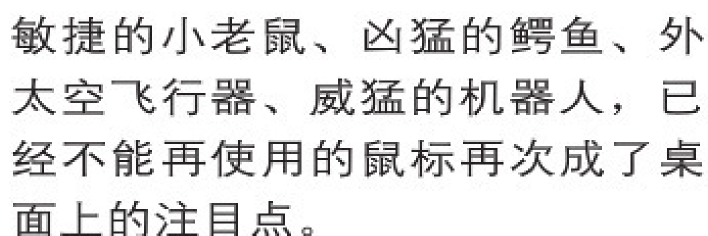
士、果实等多种形象，惟妙惟肖之外，圆头胖脑的鼠标战士也显得相当可爱。说不定什么时候，鼠标也能成为伟大艺术作品中的一部分。

最IN的鼠标不是罗技、微软的新品，也不是性能强得吓人、功能多到炫目的概念产品，最酷的鼠标是自己动手做出的全球独一无二的“孤品”。在善于“折腾”的国外玩家手中，我们已经看到了很多款这样的达人作品——全木鼠标、人手鼠标、箭头鼠标，甚至干脆就将鼠标做成老鼠的模样，旁人猛一看真会被吓一跳。





此外，报废的鼠标也被当作原材料加工成了装饰品。敏捷的小老鼠、凶猛的鳄鱼、外太空飞行器、威猛的机器人，已经不能再使用的鼠标再次成了桌面上的注目点。





总之，鼠标能玩到什么境界，完全取决于大家的想象力。







热播电影《料理鼠王》

2008年是戊子年农历鼠年。在十二生肖中，鼠居首位。在现实生活中，老鼠是与人类最贴近的动物。在喜欢赋予动物精神力量的中国人看来，老鼠总使人联想到机智、敏捷和灵活；在西方世界中，老鼠更被描绘为可爱、机敏的形象。迪斯尼动画中的米老鼠，《猫和老鼠》中的Jerry，《精灵鼠小弟》中的斯图亚特……陪伴了不只一代人的童年。

在IT产品中，也有很多与鼠相关、以鼠为主题的产品，涉及的范围从个人电脑到数码、通讯产品，包罗万象，可以从头到脚“武装到牙齿”。今天就为大家带来一系列的鼠主题装备，有了最流行的小老鼠，你将成为2008年最IN的IT潮人。

更全面地“鼠化”吧

方正小鼠本S301

方正小鼠S301笔记本电脑是专门为时尚女性打造的鼠年贺岁典藏之作，整体设计既具有中国特色，又融合了现代设计，将民族文化和时尚元素进行了有机融合。



S301机身顶盖上，用可爱的一大一小、一明一暗的两个小鼠形象作为主题，寄托鼠年新的开始，而整机采用的粉色色系，更是可爱MM们的最爱。它采用流行的钢琴烤漆材质，让本本的顶盖光亮如镜，再加上如此可爱的外观主题，让它看起来更像是一个大的化妆盒，而不是一台笔记本电脑。

小鼠S301的屏幕为13.3英寸，这个尺寸被认为是笔记本电脑便携性和使用舒适性的最佳选择，是最符合国人需求的配置。其整机重2.08kg，即使文弱的小女生也可轻松携带。小鼠本全套采用英特尔迅驰4平台，以酷睿2双核处理器T5450搭载Intel GM965芯片组，集成GMA X3100显卡，内置英特尔无线网卡；当然，S301上还集成了MM们非常喜欢的130万像素摄像头。

小鼠本配置表	
处理器	Intel酷睿2双核处理器T5450(1.66GHz)
主板芯片组	英特尔GM 965+ICH8M
内存	DDR2 2GB
硬盘	SATA 5400r/min 160GB
光驱	DVD-DUAL
显示屏	13.3英寸WXGA
显卡	GMA X3100
标准接口	3个USB 2.0、1个CRT输出、1个耳机输出、1个麦克风接口、1个RJ-45网卡接口、1个DC-IN电源输入、4合1读卡器、Express Card插槽、Mini PCI-E插槽
操作系统	Windows Vista Home Premium
参考价	待定

联想 旭日C466M（迪斯尼版）

联想和迪斯尼的合作由来已久，这不是联想第一次推出以米奇老鼠为主题形象的笔记本电脑了。不过这款旭日C466M迪斯尼版笔记本比较特别的是它的定价非常平民化，仅为5000多元。与以往纪念版笔记本动辄上万元的售价相比，旭日C466M可让更多的本本族圆其梦想。





外观上，这款笔记本采用了联想经典的旭日C系列模具，在机身顶盖上以米奇老鼠大头像暗纹为背景，配以亮色米奇老鼠形象剪影，整体给人感觉朴实稳重中又不乏几分童趣。与米奇老鼠主题切合的还有电源开关被设计成了开机按键，扬声器区域也设计有米奇老鼠的图案形象。

旭日C466M是一款14.1英寸宽屏笔记本，采用的是英特尔T2330处理器和GL960芯片组的搭配，内存为1GB，硬盘120GB，配置虽然算不上强悍，但也完全能满足日常应用的需要。除了外观主题上充满米奇鼠元素之外，这款特别的C466M的操作系统也内置了迪斯尼设置。Windows“开始”菜单中的图标全部换成了经典的米奇系列的“人物”头像，如唐老鸭、米奇、米妮等；“我的电脑”“回收站”等系统图标也

旭日C466M配置表	
处理器	Intel T2330(1.60GHz)
主板芯片组	英特尔GL960
内存	DDR2 2GB
硬盘	SATA 5400r/min 120GB
光驱	COMBO
显示屏	14.1英寸宽屏
显卡	Intel GMA950
标准接口	4个USB 2.0接口、VGA接口、RJ11、RJ-45、麦克风、耳机/音频输出、直流电源接口、笔记本锁孔
操作系统	Windows Vista
参考价	5000元



全部被相应米奇风格的图标替换；另外，鼠标状态图示也采用了精心设计的米奇版本图标；系统中还预置了4套迪斯尼壁纸和1套迪斯尼屏保。

迪斯尼定制手机

在2005年和2006年，迪斯尼联合手机厂商相继推出了几款米奇主题手机，可爱的造型和炫目的主题，让很多MM为之尖叫。不过可惜的是近一年多来，并没有新的米奇手机上市，出现了青黄不接的现象，如果要用“小鼠手机”只能买几年前的老款。不过好在这些当时售价3000多元的限量版手机，现在已经降到了1000多元，总的看来还是非常划算。

Dmobo M900

参考价：1300元

Dmobo M900是香港迪斯尼乐园开幕时同步推出的纪念版手机，虽然是限量版，但目前仍有少量原装存货。其外部机身从花纹到摄像头都用尽了米奇头像，中间圆形部分是手机外屏，让人一拿在手中就会回忆起美好的童年。翻开盖之后可以看到M900内里仍然有米奇装饰，听筒和功能键都采用了米奇头像，更加可爱的是接听和挂机键，被设计成了micky的两只小手。Dmobo M900的价值在于它是一款限量手机，性能方面比较平庸：G网三频，1.9英寸26万色屏幕，分辨率128×160；内置130万像素摄像头，支持4倍数码变焦和动态摄影；



系统内存12MB，支持64和弦、MP3格式铃声；内置了几首迪斯尼的音乐和迪斯尼主题。



迪斯尼 DE68

参考价：1000元

迪斯尼DE68的外形像一个不折



不扣的彩蛋，椭圆形的设计搭配上米奇老鼠的彩色外壳，天生一副讨MM喜欢的模样。为配合不同女孩的审美需要，迪斯尼DE68还设计了4种风格的面板图案，分别为妮幻花样、经典米奇、粉色恋爱、梦幻情缘，不同的款式也有着相应不同的主题饰物。DE68采用双频GSM网络制式，拥有26万色1.88英寸TFT主屏幕，分辨率达176×220，而1.2英寸外屏分辨率则为128×160。它支持64和弦铃声，支持MP3与MIDI格式文件的播放；内置130万像素CMOS摄像头，配有闪光灯；机身储存容量为60MB。另外，该机原装的配置相当



齐全，提供了两电一充、耳机、数据线、光盘、米老鼠主题挂绳、手机袋、手机底座，以及最珍贵的限量版证书一份。

爱国者迪斯尼情侣MP3

参考价：1GB/499元

爱国者迪斯尼情侣MP3是以米奇、米妮这对甜蜜的小老鼠情侣为设计蓝本，分别用粉红色和蓝色代表可爱女孩和阳光男孩。这对情侣圆圆的头部上“长”着两只可爱的耳朵，让人一看就知道是两只米老鼠的化身。这款MP3机身为洁净的白色，而且大部分被高分辨率双色液晶屏幕占据，屏幕色彩鲜艳夺目。机身的侧面装点着粉色的功能按钮，既起到装饰的作用又符合用户的使用习惯。



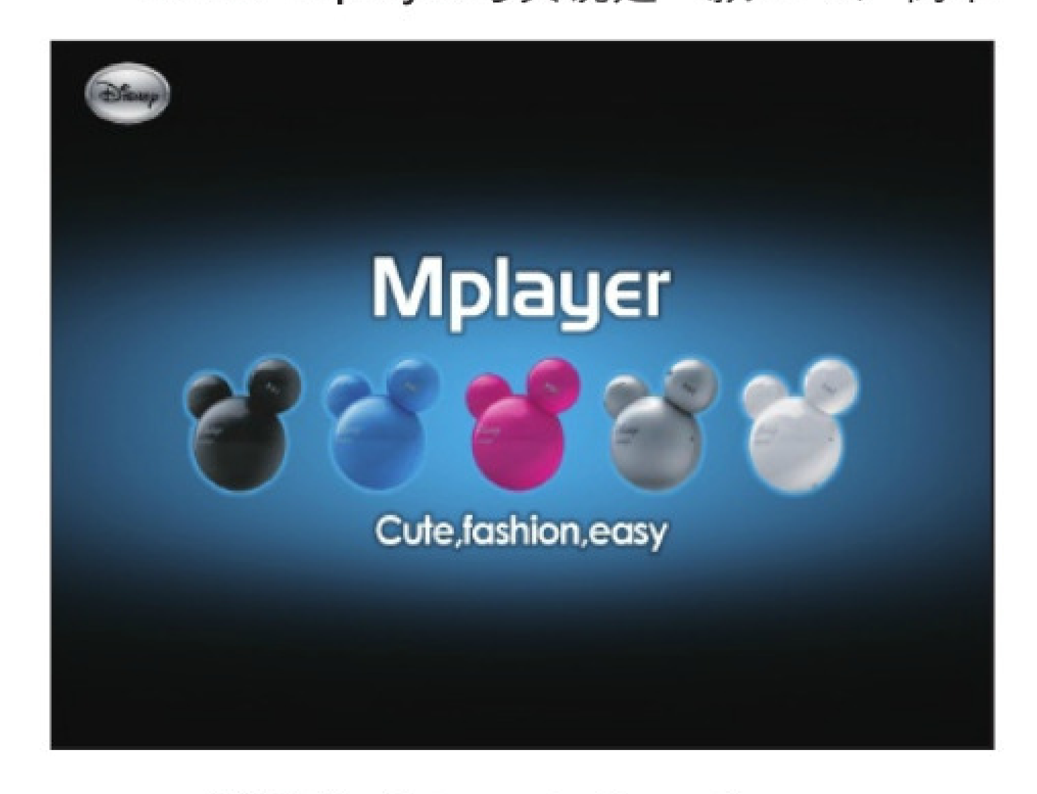
机身背面还印有一个栩栩如生的可爱米奇。

在功能上，它支持MP3、WMA格式的音乐文件播放，其中包括512MB和1GB两种存储空间的选择以及高速USB接口。普通、流行、爵士、摇滚、古典多种音效模式可带来不同风格的感受。它还提供顺序播放、单曲循环、全部循环3种播放模式选择，支持复读功能、高品质录音功能以及歌词同步显示。

iRiver Mplayer

参考价：1GB/580元

iRiver Mplayer与其说是一款MP3，倒不



如说是一件时尚饰品更为贴切。独特而漂亮异常的外观设计，使它成为可以同任何服饰、挎包搭配的“百搭”玩物。Mplayer虽然只是简单的3个球体，却巧妙地组合成了可爱的米奇形象，让很多MM对它一见钟情。米奇的耳朵可不仅仅是为了好看，它还兼具了音量调节和快进/退的功能。我们只需轻轻转动它的耳朵就能对Mplayer进行操作，直观又方便。



Mplayer的卖点在于外观设计，功能方面相对简化，只有最基本的音乐播放功能。虽然因为没有配置屏幕，不能进行任何播放模式的设定，不过它配备了飞利浦最新的PNX0103ET芯片，能提供澎湃的音效动力。针对不同喜好的MM，Mplayer有黑/白/银/粉/蓝5种颜色可供选择。而近期为迎接中国春节的到来，又推出了中国红颜色的，不过价格要比其他颜色的贵100元左右。





爱国者月光宝盒鼠小弟机箱

爱国者鼠小弟机箱，是彩绘系列机箱中的一款。彩绘，作为古老的建筑装饰艺术，有着悠久的历史。古典建筑中的庭廊水榭、楼台殿阁无处不闪现其身影，给人带来的是美的享受。到了现代，彩绘更多的是应用在时尚领域，如我们所熟悉的人体彩绘、指甲彩绘等。彩绘给人的感觉鲜活、跳跃而富有生气。而且这种时尚的元素又和电脑机箱巧妙地融合在一起，使生硬的工业产品不再冰冷。机箱上可爱的小老鼠形象，让人想起小时候很喜欢的动画片《舒克和贝塔》。

这款机箱的内部采用电解镀锌的SECC全钢材质，免工具设计和全折边的锻造工艺，并且主机架一次成型，这些都使得产品更加坚固耐用并且拆装灵活便捷。作为符合Intel标准的38度机箱，箱内采用专业的导风管设计；侧板可扩展12cm风扇，专对显卡区散热；前板也可扩展12cm风扇，专对硬盘区域散热，确保箱内拥有一个清凉舒适的环境，精心呵护每个部件。



彩绘鼠小弟机箱能够适应ATX、Micro ATX等多种主流主板型号，内部预留了7个扩展插槽、6个硬盘位置、4个光驱位置以及1个软驱位置，扩展性方面很出色。大家经常使用的USB及音频、Mic接口位于机箱顶端，不需俯身就可轻松使用，设计更为人性化。

小老鼠USB音箱

这款小老鼠USB音箱的造型看上去非常有趣，尖嘴长鼻的小老鼠却“长”了一个大大的鼓肚皮，再加头上长着两只大耳朵，还真说不出来这只胖老鼠到底是聪明伶俐还是笨头笨脑，不过倒是蛮可爱的。



它圆滚滚的肚子中安装了蓝色的LED灯，只有将头部的盖打开才能发出声音。单个喇叭的功率为3W，实听效果还是不错的。它的连接也非常方便，只要插上USB接口就能使用。不过可惜的是这款音箱目前没有在国内市场销售，美国的售价是26.99美元。



威刚迪斯尼U盘

参考价：1GB／128元

用来存储数据的U盘一向只看重容量大小，而模样大多都相差无几，简单的造型没有太多变化。但是国内著名存储厂商威刚旗下的这两款U盘却并未在容量上大做文章，而是以米老鼠的可爱外形来吸引消费者。

1GB巧掀碟米妮U盘粉色系的包装十分可爱，似乎将我们带回到了童年时光。U盘表面和所有配件都使用了梦幻的粉色。其表面印有米妮的可爱头像并经过特殊的亮光喷漆处理，不用担心日常使用中会刮花图案。

巧掀碟U盘可以折叠，只有女生半个拇指般大小，方便携带之外还可以作为一个漂亮的装饰品。别看U盘很小，但设计上十分人性化。两侧有两个凸起的固定卡扣，每个U盘都在其USB金属插口上印有一个序列号，细节可谓面面俱到。巧掀碟U盘本身还自带一个开机画面。

另外一个“直棒”设计的U盘使用了英文包装，图案变成了米妮的“男友”米奇，造型依旧可爱至极。整个U盘表面都是软橡胶材质，手感不仅十分舒适而且具有很好的防滑作用。



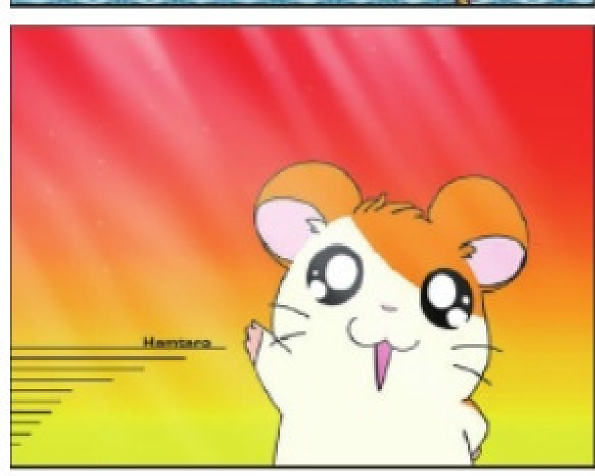
U盘的附件有一条USB延长线，还有一个保护USB插口的米奇造型“小帽”，可以随便更换。这款U盘做工十分精细，盘上印有“Disney”的Logo，USB插口上也有该产品的序列号，还有USB通电后LED指示灯。



哈姆太郎摄像头

摄像头目前已经是PC系统的标准配置，在网络的支持下，有了摄像头可以方便地进行视频会议，可以与远方的朋友进行面对面的交谈。而对潮人妹妹来说，最新潮的玩法是用摄像头拍大头照，录制自己视频短片、MV。摄像头从最初的几十万像素到现在的几百万像素，功能上已经完全能满足女孩们的要求，需要在设计上更加用心才能打动MM的芳心。





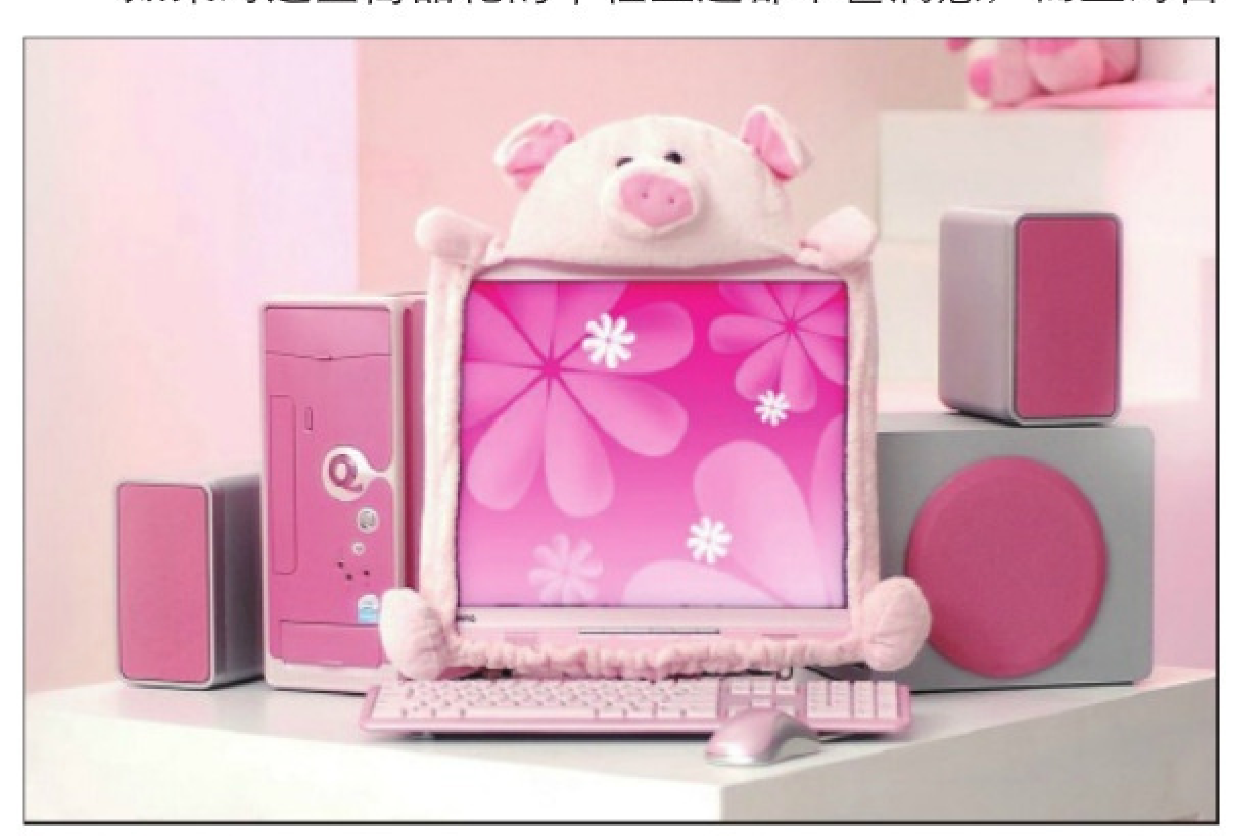
来自日本的哈姆太郎是一只具有永无止境好奇心的黄金鼠。它喜欢冒险、乐于助人，拥有大大的脑袋、短小的四肢超可爱形象，还有一对迷人的水汪汪大眼睛。哈姆太郎一推出，立刻风靡了整个日本，当然也影响到中国。哈姆太郎是摄像头最喜欢采用的形象，看它用无辜的大眼睛看着自己，妹妹们就忍不住想将它带回家。

哈姆太郎版摄像头有绒毛材质的、布艺的，还有塑胶的。基本上使用起来没有太大区别，可根据自己的喜好购买。这类摄像头品牌繁多，这里就不一一列举了，其价格一般在五六十元左右。

个性主题化饰品

除了直接购买小老鼠主题的IT产品之外，对现有的设备还可以用一些专门为IT产品量身定做的饰品来达到“主题化”的效果。比如卡通形象的显示器套，各色各样的个性手机链，笔记本电脑贴纸等。已经有越来越多的厂商开始关注产品的差异化，为用户提供个性化的产品，这些都需要用自己的眼睛去寻找。

如果对这些商品化的个性主题都不甚满意，而且对自



己的动手能力很有信心的话，还可用DIY的方式来自己实现。简单来说，用水钻在机箱上自己贴一个米奇的头像，或者用AB胶粘一副福鼠的剪纸在笔记本电脑上。总之发挥自己的想像力，一切皆有可能。

尾声：你我的主题



搜罗了一整套的“鼠化”方案之后发现，其中一大半都是以迪斯尼的米奇老鼠为主题，在感慨米老鼠的确可以称为20世纪人类文化精品的同时，也不禁为没能找到中国鼠的元素感到些许遗憾。不过好在米奇也是一家之“鼠”，其形象的确非常漂亮可爱，所以也是可以接受的。

不要以为把所有的设备都弄成一个鲜明的主题有点近乎偏执，自己喜欢的东西当然是围绕在身边越多越好。笔者就曾经见过从房间装修到家电选择的一整套Hello Kitty主题空间，还有全套的哆啦A梦主题电脑。本文的宗旨是借鼠年春节的东风，为大家展示这种美好的设想。当然，并非是要每个人都买一堆小老鼠回家。不过想象一下在鼠年中完全被可爱的老鼠们包围，那感觉还真是幸福的呢！最后祝愿每位朋友在新的一年里天天好心情！P



编者按：很多人都说，高端电脑游戏是促进电脑升级的“源动力”，其实应用软件亦是如此。小编我的电脑跑Vista很吃力，电脑升级不可避免了，读者朋友你呢？

本期推荐文章

◆快速清除数码照片中的Exif信息
◆谁在用涉密电脑上网？
◆向网际移民，享受网上地盘的便捷与乐趣

快速清除数码照片中的Exif信息

■河南 冰玉

随着数码相机的普及，大家可以随心所欲地按动DC的快门，来及时捕捉生活中的精彩瞬间。但是，当你按下DC快门时，不仅拍摄到镜头前的影像，拍摄时的各种技术参数如DC品牌、镜头名称、具体时间甚至包括拍摄的地点（该功能需要GPS的支持）等信息也全部记录在照片中了，这就是隐藏在数码照片中的Exif（Exchangeable Image File，即可交换图像文件）信息。在Windows XP中选中照片文件，在其属性窗口中的“摘要”面板中点击“高级”按钮，在弹出的窗口中即可浏览所有的Exif信息。你可能不希望别人随意通过Exif信息来了解照片的“秘密”，那么该如何保护照片的隐私呢？使用Exif Tag Remover、Picture Resize和Opanda PowerExif这3款软件，就可轻松清除数码照片中的Exif信息。

一、使用Exif Tag Remover清除Exif信息

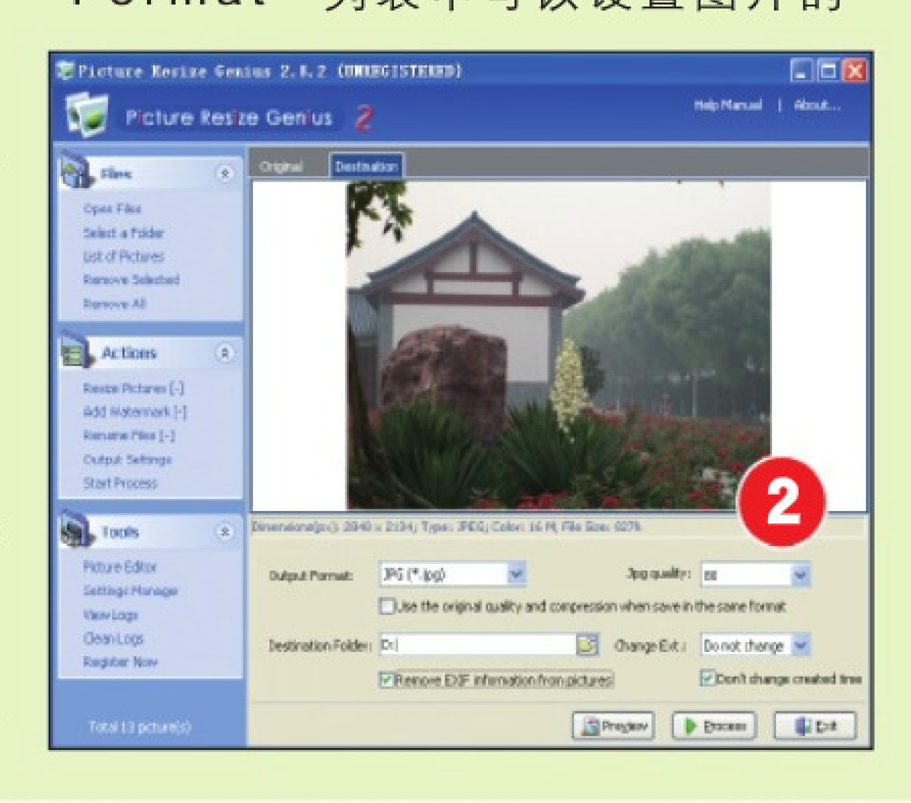
Exif Tag Remover（下载地址为http://www.rlvision.com/files/exif_tag_remover_10_setup.exe）启动后会弹出操作向导界面，在其中的“Choose Jpeg File”窗口中点击“Add”按钮，导入需要处理的图片文件。在“Optins”窗口（**如图1**）



中的“Output”栏中选择“Overwrite existing files”项，表示直接清除原始图片中的Exif信息。选择“Save as new files in this folder”项，点击浏览按钮选择输出文件夹路径，表示在保持原有图片的同时，将清除了Exif信息的图片输出到指定的路径中。这样既保存了原始图片，又得到清除了Exif信息的图片。在“Metadata tags to remove”栏中选择删除图片中标记信息的类型，可以看到Exif Tag Remover不仅可以清除图片中的Exif信息，还可清除“Comments”（注释）、“All other application tags”（其它的程序标记信息）、“Adobe/IPTC”（IPTC元数据）等类型信息。点击“Next”按钮，即可将选中图片中的Exif信息彻底清除。

二、使用Picture Resize清除Exif信息

在Picture Resize（下载地址为http://www.lonking.com/download/PictureResizeGeniusEn.exe）主窗口左侧“File”栏中点击“Open Files”或者“Select a Folder”按钮，导入所需的图片或者指定文件夹中的所有图片。在Picture Resize窗口左侧的“Actions”栏中点击“Resize Picture[+]”按钮，在右侧窗口中取消“I want to resize my picture”项的选择，表示保持图片的原有尺寸不变。在“Actions”栏中点击“Output Settings”按钮，在右侧窗口（**如图2**）的“Save Format”列表中可以设置图片的输出格式（包括JPG、BMP、PCX、GIF等），这里选DC常用的JPG格式。在“Jpg quality”列表中选择照片的输出质量，勾选“Use the original quality and compression when save in the same format”项，表示保持原始图片的显示质量和压缩率不变。在“Destination Folder”栏中点击浏览按钮，设置输出图片的路径。这里必须勾选“Remove EXIF info from pictures”项，表示在输出图片中删除Exif信息；勾选“Do not update file date time”项，表示在输出图片中保持原始的时间和日期标志。当设置完成后，点击窗口底部的“Process”按钮，即可开始删除图片Exif信息的操作了。在弹出的窗口中显示进度信息，之后在输出文件夹中就可得到删除了Exif信息的图片了。



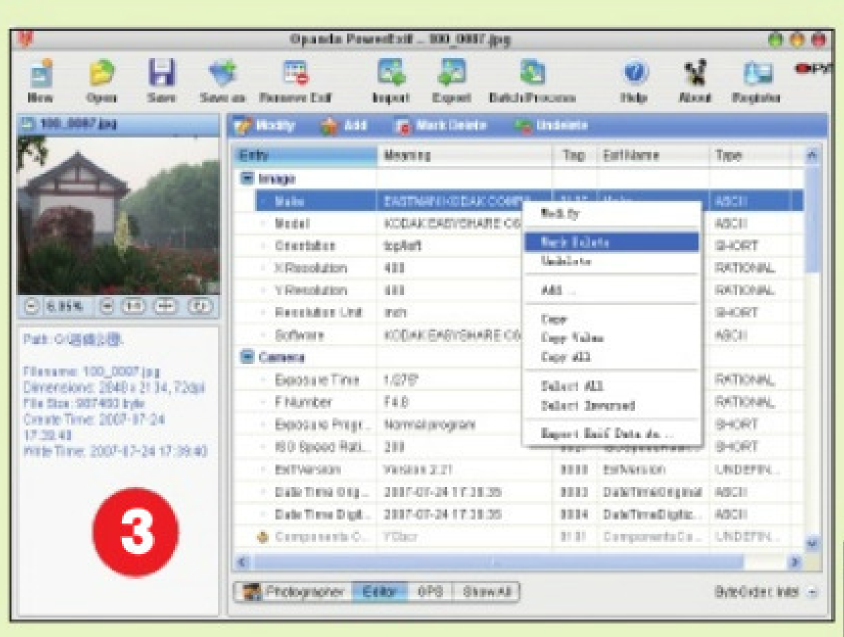
三、使用Opanda PowerExif清除Exif信息

在Opanda PowerExif（下载地址为http://www.opanda.com/en/download/pe_120tp_en.exe）工具栏上点击“Open”按钮打开所需的图片文件，在窗口右侧列表中显示照片中完整的Exif信息。在窗口底部点击“Editor”按钮，可以切换到编辑模式；点击窗口底部的“PhotoGrapher”按钮，可以切

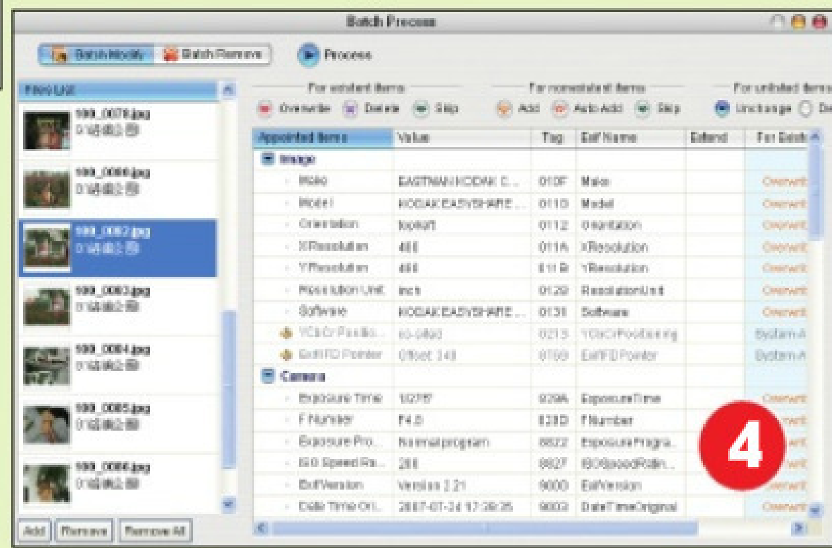
换到摄影师显示模式。在列表中的“Image”分支中显示图片的基本信息，包括描述信息，DC生产厂家、型号，拍摄角度、拍摄日期等；在“Camera”分支中显示拍摄参数，包括曝光时间、镜头焦距、曝光模式、ISO速度、Exif信息版本、最大光圈值、光源模式类型、闪光灯类型、色彩类型、照片宽度和高度、白平衡、场景模式类型、对比度、饱和度等；在“Thumnail Info”分支中显示微缩图信息，包括DC厂商和型号、拍摄时间等；在“Thumbnail”分支中显示微缩图的大小。

在窗口底部点击“Editor”按钮，可以切换到编辑模式，在其中的Exif信息和上述基本相同。在Exif信息列表中双击对应的项目，在打开的窗口中的“Value”栏中即可任意更改该项Exif信息。当所有的Exif信息修改完成后，点击工具栏上的“Save”按钮，即可保存Exif信息。

利用Opanda PowerExif可以轻松删除图片中的Exif信息。在选中的Exif项目的右键菜单（**如图3**）中点击



“Mark Delete”项，在该项目上即可出现删除线，之后点击工具栏上的“Save”按钮，即可将其彻底删除。当然，在执行保存操作之前，在标识了删除标记的Exif项目的右键菜单上点击“Undelete”项，即可取消删除标记。如果你想彻底清除图片中的Exif信息，可以点击工具栏上的“Remove Exif”按钮，在弹出的对话框中点击“确认”按钮，即可将图片中的Exif信息彻底删除。如果需要批量删除图片中的Exif信息，可以点击工具栏上的“Batch Process”按钮；在批处理窗口（**如图4**）右下角点击“Add”按钮，导入所需的所有照片；点击窗口顶部的“Batch Remove”按钮，表示启用批删除模式。之后点击“Process”按钮，即可将导入的图片上的Exif信息删除。



谁在用涉密电脑上网?

■辽宁 QS

在政府、军队、企事业单位的办公电脑上，有许多政治、军事、商业机密。如果将这些电脑接入互联网，那么就等同于敞开了大门，秘密随时有可能被黑客所窃取，给国家、单位和个人造成严重的政治和经济影响。因此，涉密电脑不上网，上网电脑不涉密，已经成为共识。

但是，总有极少不自觉之人明知故犯，偷偷用办公电脑上网。如果你是单位的高层管理人员或保密管理人员，那么，如何检查哪些人在用涉密电脑上网呢？很多人都觉得这个问题比较棘手。那些不自觉的人，防范网络泄密的意识不强，而防范保密检查的意识却很强，往往会利用一些上网痕迹清理工具将上网记录清除得一干二净，普通的保密检查手段根本发现不了。

作为单位的保密管理人员，如何更好地履行职责，防范网络泄密问题的发生是摆在我们面前的一题难题。这里推荐一款上网痕迹检查工具，通过它可以轻松发现哪些人在偷偷上网。

安德上网痕迹检查系统（AntlerTek Browse Tracer，下载地址为http://download.pchome.net/internet/privacy/1677.html#）是一款能够深度搜索电脑上网记录的软件。即使删除了所有的历史记录和临时文件、使用上网痕迹清理工具清除了上网记录、格式化分区、进行了磁盘Ghost操作、重新分区等，只要原始数据还留在磁盘上，上网记录就可被准确快速地搜索出来。

1.快速查找上网痕迹

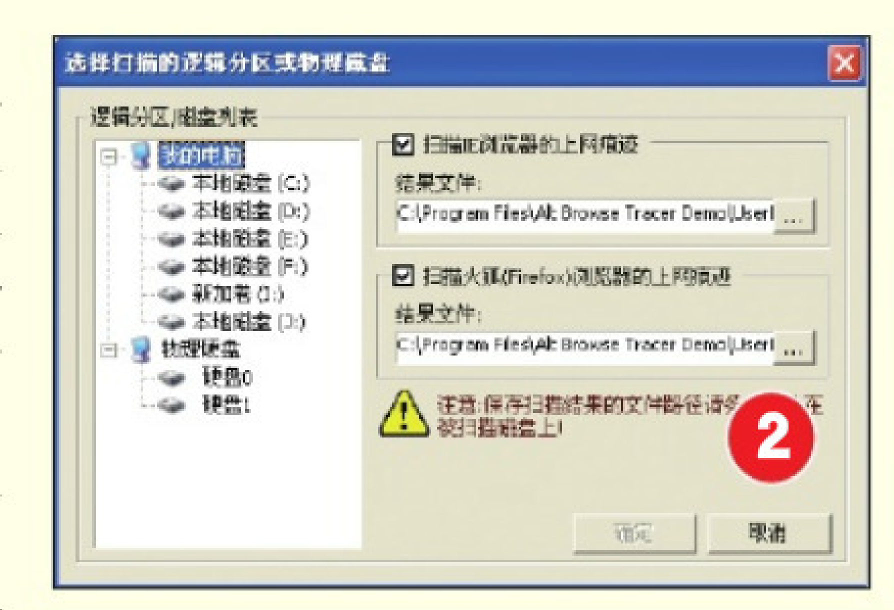
安装完毕后启动程序。在打开的程序主界面中，选择“文件”→“打开本机用户数据”，程序会通过对位于“C:\Documents and Settings\Administrator\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\”目录下Index.dat文件的扫描，搜索上网记录。搜索到的上网记录会显示在主界面的列表框中（**如图1**）。

小提示：Index.dat有最后的隐私记录者称谓，通过Internet选项窗口“删除浏览历史记录”的方法只能删除IE历史文件、表单记录、Cookies，但并不能删除Index.dat。另外，也无法手动删除Index.dat。因此，通过对Index.dat的分析就可获取用户的上网记录。

2.深层扫描上网痕迹

有一些“高手”，为防止自己的上网行踪被暴露，不但会通过Internet选项窗口“删除浏览历史记录”，而且还会

借助于Index.dat Suite v2.10.0（下载地址为http://www.itrj.cn/downinfo/4032.html）将Index.dat删除掉。更有甚者，会在保密检查前夕，格式化重装操作系统，从而让保密检查人员检查不到上网痕迹。不过有了安德上网痕迹检查系统，哪怕是“高手”删除Index.dat、格式化重装操作系统、Ghost、重分区等也一样可以查出其上网的踪迹。在程序主界面中，选择“高级”→“磁盘扫描”命令，在弹出的对话框中选择需要扫描的分区或是物理硬盘，然后单击“确定”按钮即可（**如图2**）。扫描进程会因分区或物理硬盘大小的不同持续一段时间，扫描结果会实时显示在主界面的列表框中。安德上网痕迹检查系统能够分析和恢复IE、Tencent Traveler、The world、Maxthon、GoSuRF以及Mozilla FireFox、Netscape、Flock等浏览器的上网记录，这样无论是用哪种浏览器偷偷上网，均会被“揪”出来。



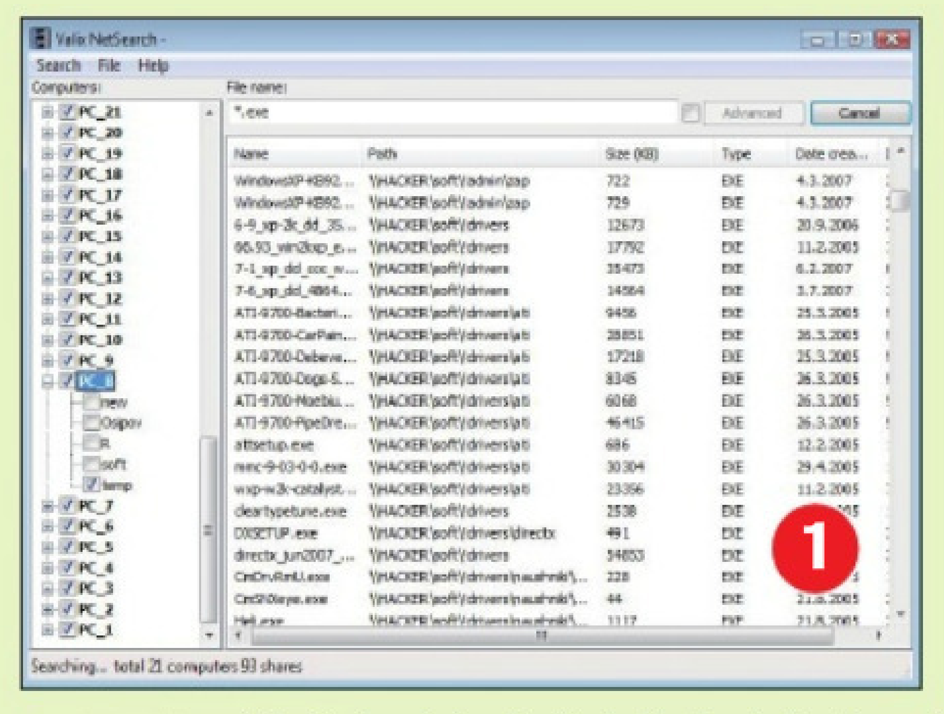
小提示：通过“分析”菜单项可以对搜索到的上网记录做进一步深入的分析，用户都上过哪些网站、上某网站的次数、有无敏感字眼等。另外，还可以利用“文件”→“数据导出”功能将搜索结果导出来，作为可以查询的凭证。

在局域网中轻松实现文件的“闪电查询”

■河南　花的神明

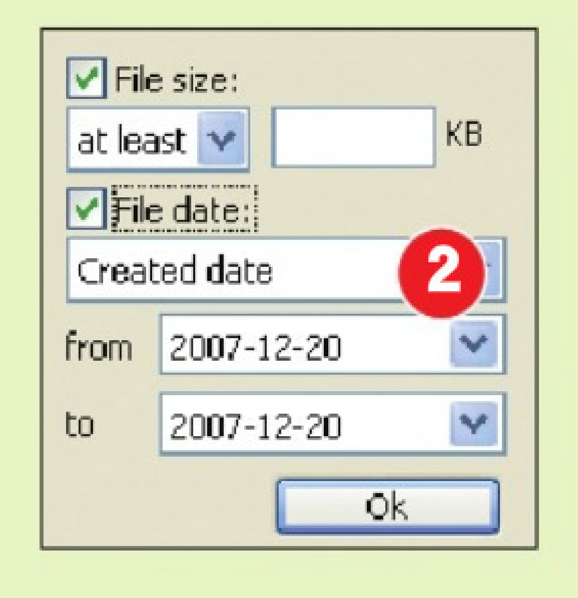
在Windows中查找文件时，可以打开Windows的文件搜索窗口，在其中简单快捷地执行文件查找操作。但在局域网环境中，不同的电脑分布着大量的共享文件夹，如何从中简单方便地找到所需的文件呢？不管是利用手工对共享文件夹逐个查询，还是采用映射驱动器的方法进行，操作起来都较繁琐。相比之下，利用Valix NetSearch（下载地址为http://valixsoft.com/download/netsearch.zip）这款小巧的局域网文件查找工具，就可让你得心应手地在局域网搜索所需的文件了。

首先在局域网中的所有电脑上安装Valix NetSearch，在其中任意一台电脑上启动Valix NetSearch，程序即可在局域网中自动搜索所有安装了Valix NetSearch的电脑，同时在窗口（**如图1**）左侧的“Computers”列表中显示出所有搜索到的电脑名称。展开选中的电脑名称，在其中可以看到该机提供的所有共享文件夹。在默认情况下，在

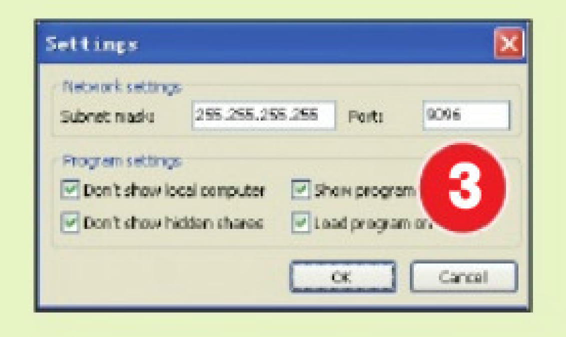


“Computers”列表中自动勾选所有的电脑名称，表示对所有电脑上的共享文件夹进行搜索。你也可以只选择需要的电脑名称，这样可以灵活地设置搜索的范围。在窗口右侧的“File name”栏中输入搜索的文件名称，点击“Search”按钮即可在局域网中快速找到所有符合条件的文件了。

Valix NetSearch不仅支持通配符查询，还支持模糊查询，这样可以加快搜索效率。在搜索列表中选中对应的文件，利用其右键菜单，可以执行文件的打开、浏览所在的路径、复制、复制路径、查看文件属性等操作。



点击“Advanced”按钮，在高级搜索设置面板（**如图2**）中勾选“File size”项，在其下的列表中选择“at least”项并输入文件的大小（单位为kB），这样就可以只查询体积大于该数值的所有文件；如果选择“at most”项，表示只查询体积小于预设值的所有文件。勾选“File date”项，在其下选择“Created date”项，表示只查找在预设的时间之内建立的文件；如果选择“Modified date”项，表示只查找在预设时间之内修改的文件。之后点击OK按钮保存配置，在Valix NetSearch主窗口中勾选“Advanced”按钮前的选择框，表示激活高级搜索功能，这样可以提高搜索的灵活性。



点击菜单“Search”→“Settings”项，在设置窗口（**如图3**）中的“Port”栏中可以更改Valix NetSearch使用的端口号（默认为9096）。当然，所有电脑上的Valix NetSearch的端口号必须一致。在“Program settings”栏中如果取消“Don't show hidden shares”项的选择，表示可以同时搜索隐藏的共享文件夹，其余的设置保持默认即可。

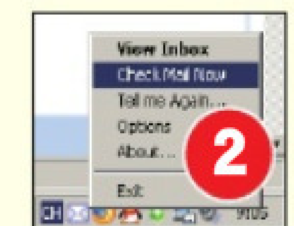
无须登录，查看Gmail是否有新邮件

■湖北 Borrow

笔者注册了一个Gmail邮箱，每天都会按部就班Web登录查看一下是否有新的邮件。也许是该邮箱使用较少，有时一个礼拜都没一封新邮件。为了以后不浪费自己时间，其实没必要每天去登录进行查看，让Gmail Notifier（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/34082.htm）这款邮件查看工具来帮忙就容易多了。以后无须Web登录，它直接就能告诉你Gmail中是否有新的邮件。



步骤1.操作方法非常简单，文件下载完毕后进行安装，一路Next便可。该工具在首次执行时会弹出一个“连接到www.google.com”的小窗口，请在“用户名”和“密码”空白框中键入Gmail账号和密码，然后单击“确定”按钮（**如图1**）；



步骤2.连接成功之后，这时在系统托盘中会出现一个小信封图标。往后当我们需要查看自己Gmail中是否有新的邮件时，只须用右键点击一下该图标，接着在弹出的快捷菜单里选择“CheckMail Now”命令（**如图2**）就可以了。P

在优盘中轻松安装“虚拟”Windows

■河南 冰玉

优盘以其体积小巧、即插即用、存储量大的优势，使电脑用户对其青睐有加，早已成为我们存储数据的好帮手。在实际工作中，我们在自己的电脑上可以得心应手的操作，但当使用别的电脑时，常常面临不同的操作环境、找不到熟悉的软件等令人烦恼的问题，从而导致工作效率降低。如果能将Windows“移植”到优盘中，那么不管走到哪里，只要插上优盘，就可得到自己熟悉的系统操作环境了。使用MojoPac（下载地址为http://www.mojopac.com/portal/resources/product/1.8.0.0/MojoPacInstaller.exe）这款独特的软件，就可以轻松拥有自己的移动版Windows，而且它对系统配置要求一般，只要Windows XP系统能运行，使用支持USB 2.0版本的优盘就可满足需要。

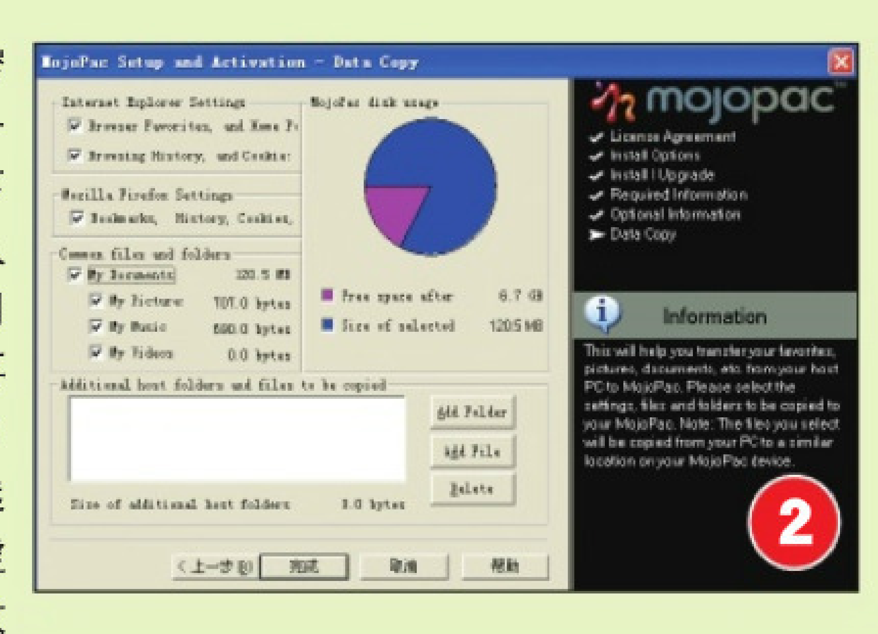
一、安装

MojoPac的运行机制比较特殊，它可将你的Windows桌面、系统配置、常用文档、登录账号，甚至包括常用程序和设定参数都保存到优盘中。这样在其他的电脑上插上优盘，启动其中的MojoPac，就可启动虚拟Windows，在其中可得到自己熟悉的系统环境和常用文档了，就如同使用自己的电脑一样方便。启动MojoPac的安装程序，在其中勾选“On an iPOd or portable USB drive”项，在下一步窗口中的“Select the drive where you want to install”列表中选择优盘盘符，之后即可将其安装到优盘中。

二、注册及设置

MojoPac安装完成后会自动弹出激活窗口，如果是初次使用，可以打开网址“https://www.mojopac.com/portal/signup.html”，在其中输入你的用户名、密码和E-mail地址等信息，之后完成注册操作。然后在激活窗口（**如图1**）中的“Mojopac Username”栏中输入登录虚拟系统的账户名称，在“Mojopac Password”栏中输入登录密码，在“Web Username”栏中输入注册用户名，在“I am registered with”栏中勾选“Yes”项，在“Web Password”栏中输入注册密码，点击“下一步”按钮。在下一步窗口中输入你的全称、公司名等信息，再在下一步窗口（**如图2**）中选择需要复制到虚拟系统中的数据类型。在“Internet Explorer Settings”栏中选择所有的项目，可以将IE浏览器的配置参数、收藏夹、历史信息、Cookie、缓存等所有数据全部复制到虚拟系统中；在“Mozilla Firefox Settings”栏中选择所有的项目，可以将Firefox的全部数据都复制到虚拟系统中；在“Common files and folders”栏中可以勾选“My Documents”（我的文档）、“My Picture”（我的图片）、“My Music”（我的音乐）、“My Video”（我的视频）等项目，可将你的常用文件全部复制到虚拟系统中。点击“Add Folder”或者“Add File”按钮，可导入你需要的其他文件和文件夹，并将其也复制到虚拟系统中。最后点击“完成”按钮，完成Mojipac的配置操作。



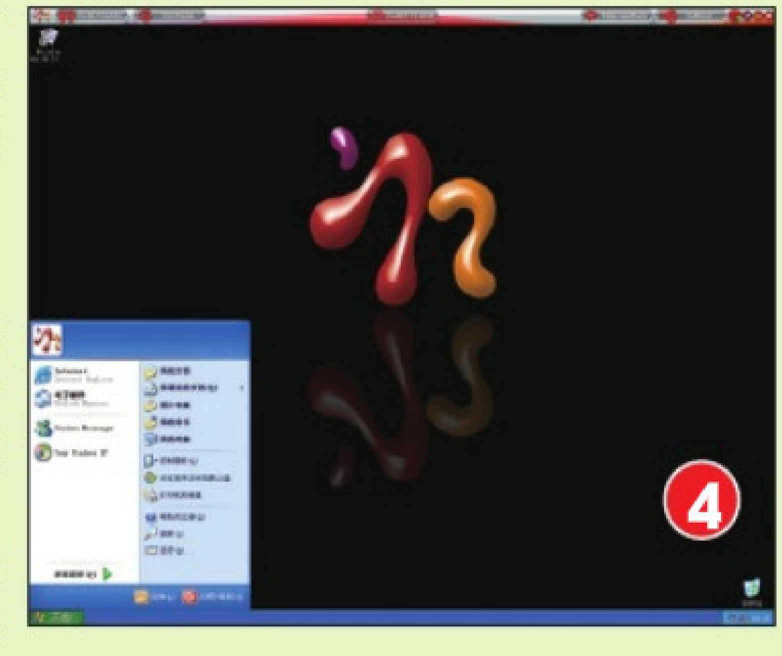


三、应用

之后即可弹出Mojipac的登录界面（**如图3**），在其中的“Username”栏中输入预



设的账户名称，在“Password”栏中输入登录密码，点击“Login”按钮，即可登录到Mojipac创建的虚拟Windows环境中，这实际上也是一个全新的Windows操作环境（**如图4**）。在其中你可以如同正常使用Windows一样进行各种操作，如安装删除软件、网络浏览、启动各种程序等。在虚拟Windows中进行的所有操作，其所涉及到的数据也全部封闭在优盘中。



当然，要想让虚拟Windows正常运行，其前提是当前电脑中的真实Windows应该安装在C盘中。如果你在其中删除了真实系统中的文件或者文件夹，那么会影响到正常的Windows系统；如果只是处理虚拟系统中自带的数据，则对正常的系统没有任何影响。

实际上，Mojipac创建的虚拟系统也并非和实际的系统完全隔离。例如当在真实系统中的QQ收到好友信息后，在虚拟系统的系统托盘中也会弹出提示信息。当然，你可以随时在虚拟Windows桌面顶部的Mojipac工具栏中点击“Switch To Host”按钮，直接切换到真实的Windows环境中，也可以点击Mojipac工具栏中的“Switch To Mojopac”按钮返回虚拟Windows环境。当需要退出该虚拟Windows时，需要在其中点击“开始”→“注销”，来注销虚拟Windows。以后可以在优盘根目录下启动“Start.exe”程序，来启动虚拟Windows。P

向网际移民，享受网上地盘的便捷与乐趣

■重庆 傅饶

网络硬盘和硬盘一样是用来存储文件的。它通过把文件存放在互联网上，在有网络的地方，随时都可读出编辑使用，给我们的生活和工作带来了极大方便。硬盘空间毕竟是有限的，而网络空间却可以无限，所以向网际移民，去拓展那无限的空间是摆在我们面前的重要课题。通过寻觅比较，我找到了一个非常不错的网络硬盘及其客户端工具。

一、BIBIDU网络硬盘

BIBIDU网络硬盘，无限空间和无限存储时间的网络硬盘，不过在刚注册时只有100MB空间。如果把上传的文件共享出来，被其他用户下载一次就可以获得100金币，每100金币可以增加空间1MB。另外，对于上传的单文件也不限制其大小。

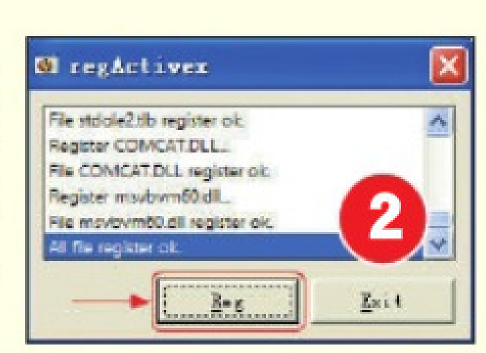
BIBIDU网络硬盘的官方网站为http://www.bibidu.com。在首页的右上角可以看到注册按钮，点击之后就进入了“登录/注册”页面（**如图1**）。整个注册过程简单明了，只需填写一些基本信息再点击“立即注册”按钮即可完成。

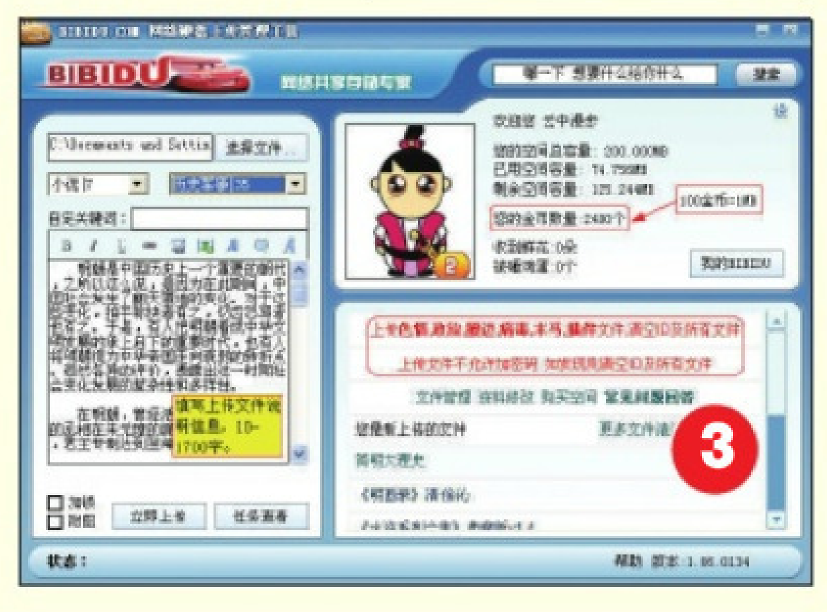


二、BIBIDU文件存储共享专家

BIBIDU网络硬盘提供有专用客户端上传管理工具，号称BIBIDU文件存储共享专家（以下简称BIBIDU）。有了这个工具后，感觉更加拉近了网络硬盘与本地硬盘之间的距离。下面就介绍一下BIBIDU的用法和经验。

BIBIDU当前最新的版本是1.06.0134，官方的下载地址为http://www.bibidu.com/setup.rar，解压安装之后仅占1.46MB空间。进入它的文件夹，首先找到目录下的“regActivex”应用程序（**如图2**），点击“Reg”按钮使其运行。这一步是注册BIBIDU以及其他应用程序运行所需要的某些控件，不然的话在使用中就会出现429错误，自动退出。然后启动BIBIDU输入账号登录，进入软件界面（**如图3**）。初次使用建议勾选“自动登录”和“保存密码”两个复选框，以便使用更加本地化。





1.上传文件

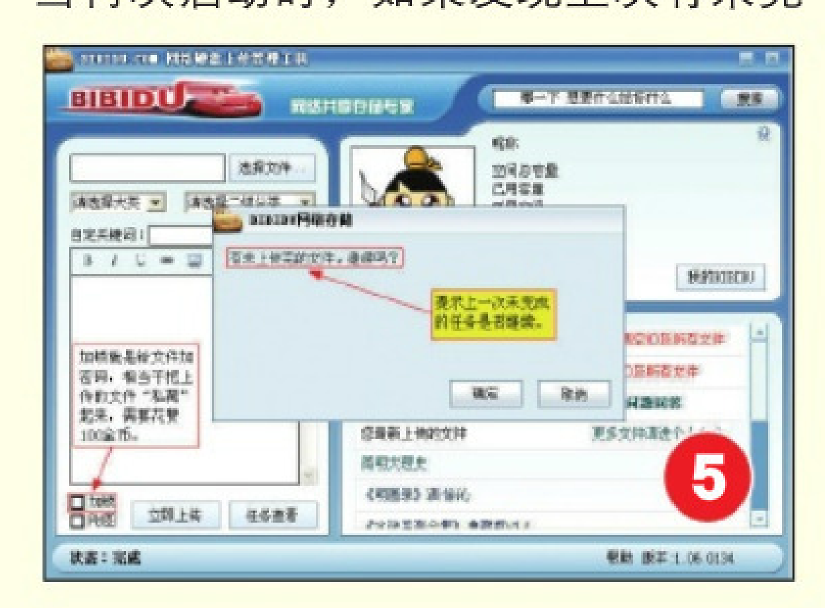
对于上传的文件内容有基本的要求，已在界面上写得很明确了。上传之前建议把要上传的文件打成RAR或者ZIP的压缩包，这样既便于管理，上传时也省事一些。现在点击界面左上的“选择文件”按钮，找到需要上传的文件。也可以先找到相应文件，用鼠标右键选择“上传到BIBIDU网络硬盘”选项以启动BIBIDU客户端。然后分别对上传的文件做一下大类、小类的选择，填写文件的说明信息，点击“立即上传”按钮。这时可以通过界面的状态栏看到上传文件的进度，也可以点击“任务查看”按钮启动BIBIDU任务管理器（**如图4**），得到更加详细的任务进度信息。



2.断点续传

在上传文件的过程中，有时会遇到一些情况，如网络“断流”或者有急事必须关机离开，而文件已经传了一半或接近完成，怎么办呢？BIBIDU具有自动断点续传的功能。对于前一情况可以打开“任务查看”

按钮，点击“停止上传”按钮，选中所上传的文件，再点击“开始上传”按钮，就会重新连接服务器，从上次中断的地方接着传送。对于后一情况当再次启动时，如果发现上次有未完成的上传任务，会先弹出提示对话框（如图5），以决定是否继续任务。



3.文件管理

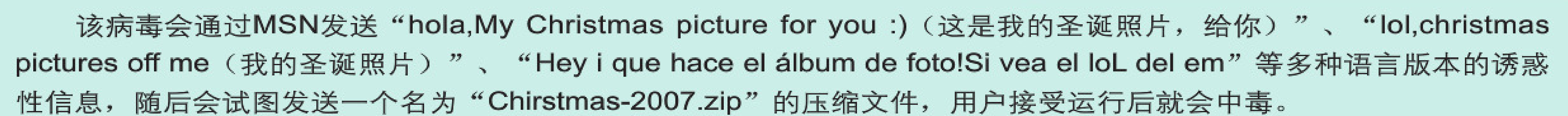
注册BIBIDU的时候附送了一个USER.BIBIDU.COM二级域名的个人中心，上传之后的文件就是通过个人中心来管理的。点击界面上的“文件管理”按钮，可以快速打开个人中心中的管理中心页面，对上传已通过审核的资源进行删除、移动、编辑、加锁等操作。删除就不必说了，移动和编辑分别指的是对文件的类别进行重新划分和说明信息的重新修改；加锁则是给文件加密码，相当于把上传的文件“私藏”起来，所以需要花费100金币。在管理中心里面还有一个重要部分，就是点击右边的“系统工具”按钮，来到空间属性界面（**如图6**）。在这里可以看到当前整个网络硬盘的空间占用情况，以及用相应的金币“购买”相应的空间容量，并对可能发生的空间容量的误报进行修复。



4.下载文件

当前BIBIDU客户端还没有集成下载的功能，下载文件还是通过“迅雷”“快车”等工具进行的，下载速度直接受网络带宽的影响。为了大家能够更好地下载，BIBIDU采取了单线程下载方式。也就是说你一次只能下载一个文件，不能同时下载多个文件。不然的话就会出现多线程保护的提示，不允许你下载了。

尽管当前的BIBIDU仍然有一些缺点、一些不足，不过我倒是成功地在网上开辟出了一块自己的“地盘”。在与大家分享文件的同时，享受着另一种愉悦。P



病毒名称：MSN圣诞照片变种B (Backdoor.Win32.PBot.b)



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

该病毒会通过MSN发送“hola,My Christmas picture for you :)（这是我的圣诞照片，给你）”、“lol,christmas pictures off me（我的圣诞照片）”、“Hey i que hace el álbum de foto!Si vea el loL del em”等多种语言版本的诱惑性信息，随后会试图发送一个名为“Chirstmas-2007.zip”的压缩文件，用户接受运行后就会中毒。

用户启动该压缩文件中的程序即会被病毒感染。病毒还会在用户电脑里释放一个后门程序，黑客可以利用IRC软件远程控制中毒电脑，窃取个人资料，从而使用户面临极大的安全威胁。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.按住Ctrl+Alt+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“servidevice.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除染毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。

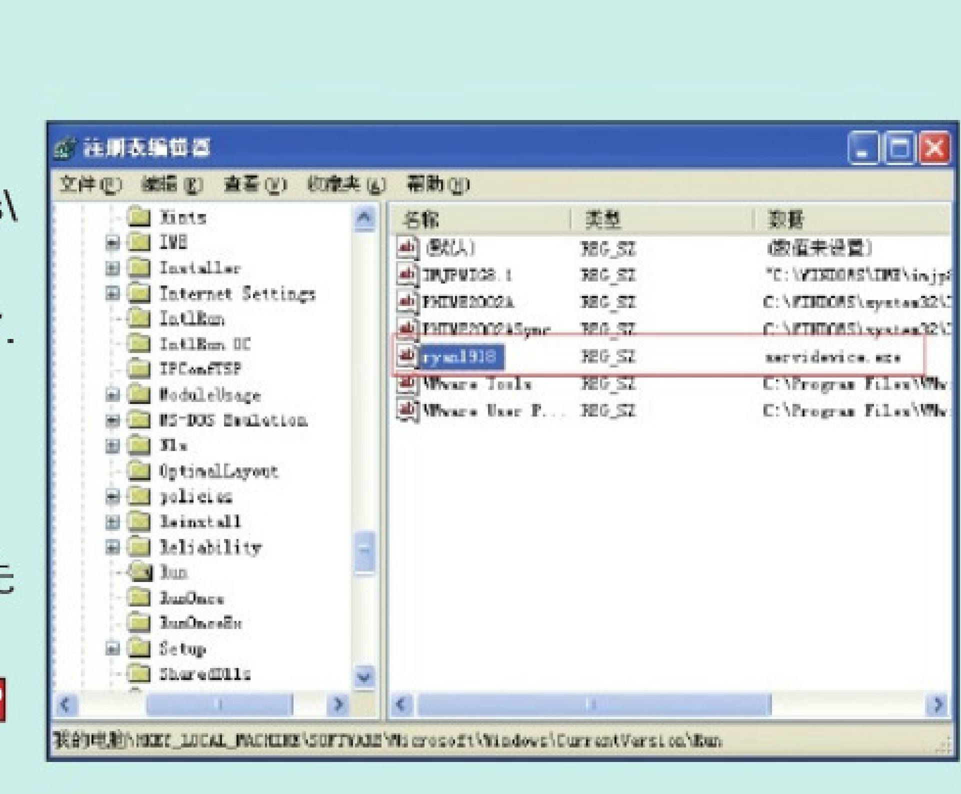
2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到名为“servidevice.exe”和“Chirstmas-2007.zip”的文件，将它们删除。

三、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到“ryan1918”一项，将其删除。

3.重新启动计算机，查看“servidevice.exe”和“Chirstmas-2007.zip”是否存在，若不存在说明病毒已被清除干净。



瑞星提示：

1.手工清除病毒存在一定难度和风险，建议用户使用杀毒软件进行清除。

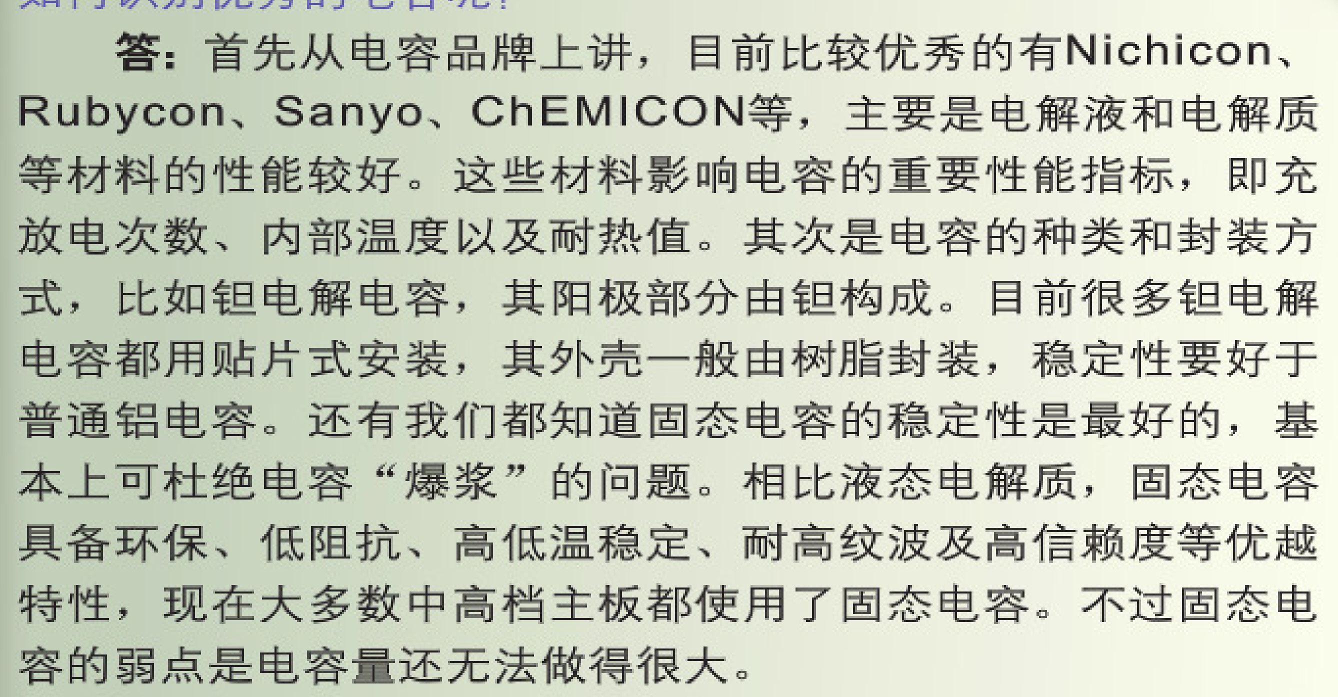
2.当收到朋友用MSN、QQ等聊天工具发来的文件、网址时，一定要先跟朋友确认一下再打开，以免被病毒感染。

3.使用瑞星账号保险柜将MSN、QQ保护起来，防止此类病毒传播。P

读者　冯兵问：我是个卡拉OK爱好者，假期里打算在电脑上录制一些个人演唱的歌曲。请问应注意哪些问题，以获得较好的录制效果？

答：首先在硬件上要做好准备，购买品质较好的麦克风，一般应购买价格在100元以上的产品；另外，名牌USB麦克风也是不错的选择。然后要注意录歌环境的准备，基本要求当然是要安静，才能达到好的效果。如果难以找到安静环境，可以在录歌软件中选择多轨同步录音，同时把音箱打开，播放伴奏音乐，以减轻噪声的影响。

录歌软件有很多选择，这里建议你使用比较专业的Adobe Audition，同时安装BBE Sonic Maximizer效果器插件，能对歌声进行美化、修饰，还可以提高清晰度、亮度、温暖感和结实有力的厚重感，以获得悦耳的听觉效果。其他还有TC.Native.Bundle混响效果、Antares Microphone Modeler等插件也应安装，可以模拟出品牌话筒的音质水平。具体录歌时需要注意调节好音量以及软件的其他参数设置，要反复实践才能获得较好的录制效果，这里就不细谈了。



读者　风怒者问：过段时间我打算配一台电脑，主要用于玩大型3D游戏，对电脑稳定性要求较高。听说主板、显卡、电源等配件上的电容品质对稳定性影响较大，请问如何识别优秀的电容呢？

答：首先从电容品牌上讲，目前比较优秀的有Nichicon、Rubycon、Sanyo、ChEMICON等，主要是电解液和电解质等材料的性能较好。这些材料影响电容的重要性能指标，即充放电次数、内部温度以及耐热值。其次是电容的种类和封装方式，比如钽电解电容，其阳极部分由钽构成。目前很多钽电解电容都用贴片式安装，其外壳一般由树脂封装，稳定性要好于普通铝电容。还有我们都知道固态电容的稳定性是最好的，基本上可杜绝电容“爆浆”的问题。相比液态电解质，固态电容具备环保、低阻抗、高低温稳定、耐高纹波及高信赖度等优越特性，现在大多数中高档主板都使用了固态电容。不过固态电容的弱点是电容量还无法做得很大。

另外在电容选择上，我们还应注意一些主要的特性参数：像额定工作电压，即电容所能承受的最大直流电压，又称耐压，越高越好；温度系数，即在一定温度范围内，温度每变化1℃，电容量的相对变化值越小越好；其他还有绝缘电阻、损耗、频率特性等。

读者　竹三问：最近系统老是死机，经检查后发现是主板电源模块的问题，过几天打算把主板换了。请问如何才能确认主板供电模块品质的好坏呢？

答：我们主要应注意供电模块的用料。首先是“MOSFET”，即金属氧化物半导体场效应管的相关参数及品牌，比如功率、工作电流、耐压等。还有一个关键参数是内阻（RDS），即MOSFET在导通状态下的内阻值，应越低越好。一般而言，Infineon、IR、飞利浦等品牌的内阻值是较低的，且在技术上也最为领先，性能最为优秀；其他还有Alpha、ST、On以及台湾省的富鼎，都是目前主板常用的场效应管品牌。观察主板MOSFET管好坏最直接的办法就是看它的发热量，可以在通电情况下直接用手指接触来体会。第二是电感线圈的品质。衡量电感线圈是否优秀最主要的标准就是磁通量，磁通量越高，电流通过产生的损耗也就越低。好主板往往会采用全封闭式电感来代替传统的电感线圈，可以大大降低电感的电磁辐射，避免对其它元器件造成不必要的干扰，在一定程度上增强了主板的稳定性。最后就是PWM控制芯片，这是主板供电模块的核心部分，每相供电都需要一个PWM来协调实现。因此对于主板供电回路的数目，我们可以根据PWM控制芯片的情况来分辨。

读者　刘黎东问：我是名学生，也是名游戏爱好者，因没有多少钱，在购买电脑时打算选择AMD平台的集成主板。请问690G和C61芯片组各自的主要特点是什么？如何进行选择？

答：AMD 690G实际上是ATI研发的RS690+SB600组合，采用了传统的南北桥搭配设计，北桥RS690所集成的图形核心（RADEON X1250）规格可以说是目前整合平台中性能较强的一款产品。它开创了4管线的处理优势，但只支持DirectX 9.0及Shader Model 2.0规格，而这也意味着放弃了SM3.0、DX9.0c处理能力，在实际游戏中虽然要牺牲部分特效，但可以有更快的游戏速度。另外，X1250还是全球首颗内建HDMI的IGP产品，且能完善支持H.264、VC1、Blu-Ray及HD-DVD等新一代视频规格。

而NVIDIA的C61系列芯片组实际上是C51G芯片组的单芯片版本，把C51G芯片组中的南北桥芯片功能全部集成到C61系列的单芯片中。C61芯片组仍然集成了GeForce 6100图形显示核心，并且提供了DirectX 9.0c的支持，在特效的支持上要比690G芯片组更多。不过C61芯片组所集成的GeForce 6100图形核心只配备了两条像素渲染管线，并且由于DirectX 9.0c所带来的更加繁重的运算负担，导致C61主板的IGP在实际游戏中的表现并不是十分理想。因此对于游戏爱好者而言，建议还是选择AMD 690G芯片组的产品为佳。

读者　郭志弘问：我有时在网上下载影视节目，在使用“迅雷”的过程中遇到一些问题。比如有些文件无法下载，而有些文件下载到99%就停住不动了，另外悬浮窗也不见了，而且也不是IE的默认下载工具了。请问可能的原因有哪些？如何进行处理呢？

答：网络上情况很复杂，文件不能下载的原因很多。你可以先试一下暂停再重新开始，或者删除该任务，重新添加。如果还不行请搜索其他下载地址，或者多换几个不同时段下载。另外新版迅雷集成了“问题诊断助手”，可以帮助我们查找不能正常下载的原因。点击菜单栏上的“工具”→“问题诊断助手”，打开问题诊断助手窗口；点击“立即检查”按钮，诊断助手会依次检查网络端口、硬盘权限、浏览器等项。如果查到问题，诊断助手还能给出合理建议。至于下载到99%就停住的问题，通常是因为服务器原因导致，一般暂停一下再重新开始即可完成下载。另一种情况是由于启动了杀毒软件造成的，比如在迅雷中设置了下载完毕自动扫毒，下载到99%后其实已经下载完了，但是杀毒软件还要检查下载文件。如果文件较大，就会较长时间停住不动，一般只要耐心等一会儿就可以完成下载。

如果迅雷的悬浮窗消失，可以单击迅雷主窗口中的“查看”菜单，选中“悬浮窗”，即可重新找到悬浮窗。要重新将迅雷设为默认下载工具，可直接点击“工具”→“浏览器设置”→“迅雷作为默认下载工具”即可。如果仍不能修复，则需重新安装迅雷。

客座专家 龚胜





头牌新闻

对于中国互联网公司盈利模式的建议

——“网络女皇”清华大学演讲

■本刊记者 冰河

2007年12月21日下午，现任摩根斯坦利董事总经理兼全球科技研究主管玛丽·米克（Mary Meeker），受清华大学中国金融研究中心邀请于清华大学经济管理学院进行了题为“互联网发展趋势”的演讲。玛丽·米克主要负责研究互联网和消费者软件公司，曾被美国著名的《Barron's》金融周刊誉为“网络女皇”，在理解新兴的科技潮流及公司方面有着丰富的履历，并且从早期开始便一直对互联网发展所能带来的机遇深信不疑。米克是华尔街最早研究微软、戴尔、美国在线、雅虎!、亚马逊.com、eBay和Google等著名科技公司的分析师之一。较早前，她还参与了阿里巴巴的上市项目。



演讲中的玛丽·米克女士

在清华大学的演讲中，米克主要谈了科技与创新和教育以及互联网未来发展的趋势。她表示，世界科技发展在经历了台式电脑时代、局域网时代、互联网时代之后，已经进入了无线和宽频并行发展的时代。中国在TMT使用领域已经与美国并列世界第一，并将很快超越美国。

一名清华学生认为，中国许多互联网公司都有很好的创新，但是由于找不到好的盈利模式而失败了。中国和美国环境不一样，即使中国公司拷贝美国公司的盈利模式也不见得有用。她问米克，对于中国互联网公司的盈利模式有什么好的建议。米克说，如今的现实情况是，2%的上市科技公司创造了100%的财富。中国有很多资金支持很多好的理念，但是存在太多的资金支持太多相同理念的情况，造成市场竞争十分激烈，失败率很高。中国的互联网公司应当在被收购或者获得投资之后，表现得更加出色才行，这样才能吸引投资。他们应当弄清楚自己需要什么样的资本投资，弄清楚自己的目标到底是什么。同时，在产品和服务上注重顾客的满意度，在财务上有更好的计划，努力达到财务平衡，从而建立良好的盈利模式，为以后可能犯的错误建立缓冲。P



软件圈

方正集团最新成果入选“信息产业重大技术发明”

方正集团与北京大学计算机所合作新研制成功的“高端彩色打印控制关键技术”，继入选2007年“中国高等学校十大科技进展”后，再次入选2007年我国“信息产业重大技术发明”。2007年共评出10项信息产业重大技术发明。此前，方正集团的“数字版权保护技术”研究成果，曾于2003年入选我国“信息产业重大技术发明”，是该年度6项入选项目中唯一的软件项目。高端彩色打印控制关键技术是数码印刷技术中保证印刷效率和质量的核心技术，相当于数码印刷的“CPU”，技术难度大，长期被国外公司所垄断。方正集团和计算机所凭借在相关方面的技术积累，针对国外技术的不足，开始了具有自主知识产权的高端彩色打印控制技术的研发并获得成功，一举打破国外公司的技术垄断，已有12项专利获授权，已申请并获受理的发明专利有25项（其中9项国际专利）。在2007年5月信息产业部主持的技术鉴定中，认为该技术“填补了我国的空白，其整体技术水平达到了国际先进水平，在图像半色调网点调制技术、图形文字边缘增强技术、并行处理效率等方面居领先水平”。

金蝶加强与IBM合作

2007年12月28日，金蝶软件（中国）有限公司宣布成立“金蝶SOA创新中心”，并与IBM签署协议，由IBM中国有限公司为该中心提供全方位的支持。同时，IBM也宣布授予金蝶SOA领域的顶级合作伙伴荣誉。SOA，即面向服务的架构（Service Oriented Architecture），已经成为公认的IT基础架构发展的趋势。对于今天面对全球一体化的企业，SOA是使企业获得持续敏捷性、灵活应对纷繁的业务需求变化的首选方法。通过本次合作，金蝶会在其ERP解决方案中进一步融合IBM先进的SOA理念和技术，并通过持续创新和优化，为中国大中型企业提供先进的SOA解决方案。同时，IBM中国开发中心将为金蝶SOA创新中心提供包括软硬件、服务、专业咨询、员工培训支持及管理协助。IBM中国开发中心及IBM中国SOA技术战略与合作部，将提供专家咨询和人员培训的全面支持，协助实施规划及实施SOA构想和相关管理。后期金蝶SOA创新中心还将成为SOA解决方案的成功案例展示中心，为其他客户提供SOA技术成功的经验与参考。



网络帮

综合门户龙讯网2008版正式上线

2007年12月26日，北京龙讯文化传播有限责任公司在北京钓鱼台国宾馆召开新闻发布会。会上，龙讯CEO李宋先生宣布：“倾力打造的‘Web 3.0时代’世界性的综合门户网站龙讯网今天正式上线。”据悉，龙讯网系统后台将为用户提供一个智能翻译引擎进行自动翻译工作。初期可为用户提供中、英等语种的翻译，并将逐步推广到法、德、俄、西、日、韩等更多语种。这类新型的门户网站为不同国度里不懂其他语种的用户解决语言沟通障碍，用户可随自己意愿接受不同的分类信息，使互联网真正成为跨国度、跨人种、跨语种的世界沟通桥梁。李宋在新闻发布会上介绍说，龙讯的主要业务体系包括新闻资讯、搜索引擎、社区论坛、电子邮箱、电子商务、即时通讯、网络游戏和应用软件等8个部分。目前，龙讯网已经设立了66个频道，欲借助北京2008年奥运会的契机、3G牌照的发放、NGN以及IPTV的普及，做成全球资讯平台。



硬件店

韩国游戏外设品牌QSENN“酷迅”登陆中国

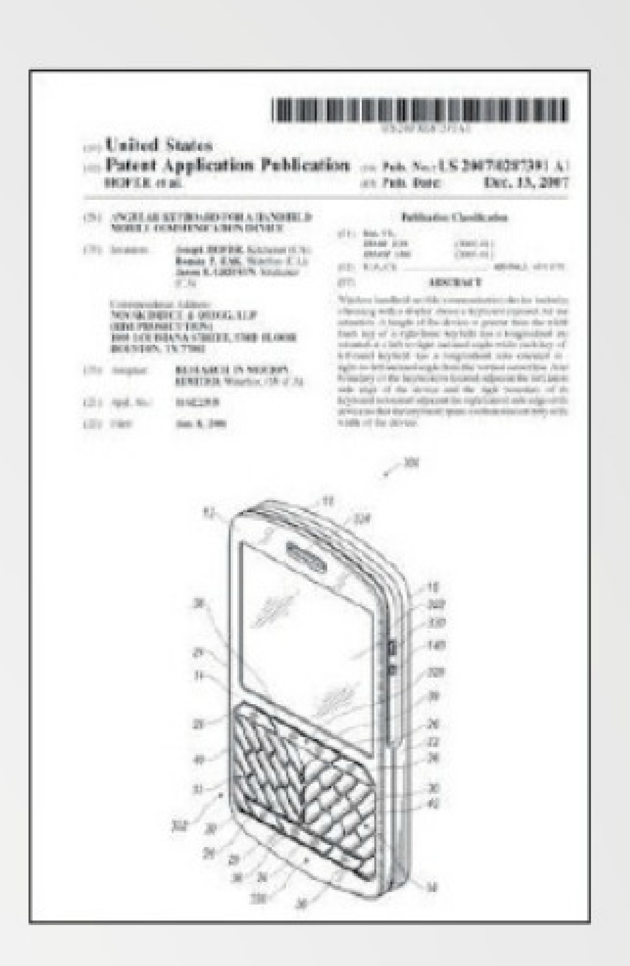


2007年12月26日，韩国游戏外设品牌QSENN“酷迅”在北京召开品牌发布会。QSENN是GP电子株式会社下属品牌，GP电子是三星电机Input Solution事业部分社，于2005年正式成立。据厂方的资料，在韩国有超过80%的专业竞技选手使用该品牌产品。本次发布会还邀请到方正风云争霸战冠军、韩国选手赵大喜（ID：FOV）使用QSENN DT35键盘进行现场实战表演。

戴尔提供整套Exchange 2007方案

作为国内市场专业的解决方案提供商，戴尔最近公布了最新的Exchange 2007解决方案。这是一套特别为企业客户推出的基础架构咨询服务，包括为各种类型、规模的企业提供包括系统管理、虚拟化、存储、数据库等丰富的基础架构咨询与实施服务。戴尔Exchange 2007顾问及实施服务分为4个阶段：研讨会——向客户介绍Exchange 2007及解决方案的特点和优势，了解客户的需求与问题；评估——戴尔的专业技术咨询团队详细了解客户现有系统的情况，深入分析客户需求；设计——根据评估结果，为客户量身定做最适合其需求的解决方案；实施——戴尔专业的技术团队将全面部署实施解决方案，达到设计要求与目标。

黑莓键盘申请斜角专利



日前一份来自美国专利商标局的专利申请文件显示，RIM公司正为一种被其描述为“斜角键盘”的技术申请专利。这种键盘的按键被设置成与底座成45度角，任何人用黑莓（BlackBerry）手机快速编写电子邮件几个小时后，都能学会这种新式文本输入方法，不过付出的代价是手腕酸痛。而RIM的这种新式键盘看起来使用了一种预测式文本输入系统，每个键可能代表字母表中的两三个字母。不过，专利申请文件和产品蓝图还是不能完全划上等号，而且RIM的黑莓手机目前的销量也很不错。

英特尔首获卫生信息化贡献奖

2008年1月2日，在北京举办的“中国卫生信息学会第六届理事会议”上，中国卫生部信息化领导小组办公室向英特尔（中国）有限公司颁发了特别贡献奖，表彰英特尔长期以来对中国医疗卫生信息化方面的大力支持，以及在行业内的应用推广和技术创新等方面做出的贡献。英特尔是首家获此殊荣的公司。英特尔中国区企业解决方案部总监Jason Fedder表示：“英特尔成为首家获此殊荣的企业，深感荣幸。与中国共成长，推进数字医疗在国内的广泛发展，是英特尔矢志不移的目标。英特尔会在这份荣誉的鼓励下，继续与合作伙伴共建数字医疗保健生态系统，用科技和创新引领医疗系统的革新，加速行业发展和新技术的普及。”过去的一年，英特尔以创新的技术产品和量身定制的解决方案，与卫生部和各级医疗单位在电子病历标准化、信息技术人才培训、医院信息系统建设、农村医疗信息化等方面展开了卓有成效的密切合作。此奖项的颁发，也是业界对英特尔多年来在数字医疗领域持续投入的高度认可和鼓励。

2007 AMD双核速龙5000+黑盒包超频争霸赛北京总决赛谢幕

2007年12月29日，AMD联合多家合作伙伴举办的“2007 AMD双核速龙5000+黑盒包CPU超频争霸赛”在经历了一个半月的角逐后，来自北京、上海、广州、成都、西安、沈阳6城市的各前3名选手共18人齐聚京城，正式拉开总决赛的序幕。AM2速龙X2 5000+黑盒装处理器采用65nm工艺，主频为2.6GHz，外频200MHz，1GHz HT总线频率，支持双通道DDR2 800内存；未锁定倍频，用户通过简单设置就能使之运行到

更高频率。经过一个多小时的激烈角逐，CPU组第一名被余孟遥获得，超频成绩为3824MHz。



CPU组超频冠军余孟遥

索尼停产背投电视

近日，索尼公司宣布将要停止生产背投电视。索尼在平板电视市场具有较强实力，但还是决定放弃背投电视业务，集中发展液晶显示器业务。索尼计划从2008年2月开始，日本工厂和海外工厂将同时停止生产背投电视。索尼表示，后续将要将资源集中在平板电视市场中的液晶显示器和OLED（有机发光显示器）技术方面，目前这些市场增长非常迅速，是消费者购买力较集中的领域。据悉，宣布退出背投电视市场的还有爱普生和日立公司。爱普生在本月初表示，已经停止生产和销售背投电视，而日立公司在2007年初已宣布退出了北美背投市场。背投电视之前在大尺寸平面电视市场占有绝对的市场优势，但是随着尺寸更大和价格更便宜的液晶及等离子显示器的推出，背投电视的销量一直下滑。2007年10月，索尼将背投电视销售目标调整为40万台，比同年3月初定下的销售目标下调了43%。

苹果涉水电影租赁市场

苹果过去成功颠覆了在线音乐销售模式，并将以同样方式重新定义电影租赁业务。据报道，苹果与福克斯已签署了协议，计划通过苹果iTunes网站提供福克斯电影租赁服务，然后通过苹果iPod、iPhone或Apple TV机顶盒观看。租赁的电影内置苹果FairPlay版权保护系统，用户下载后须在指定时间内观看，过期失效。定于2008年1月14日举行的MacWorld大会上，苹果正式宣布与福克斯合作的消息。在线电影租赁是一个最近才兴起的新业务。从事邮购电影业务的Netflix最近新推出了一项电影租赁服务，顾客可以通过它订购电影并立即在电脑上观看。市场研究机构JupiterResearch分析师迈克尔·加腾伯格（Michael Gartenberg）认为，其他服务商推出的电影租赁服务具有诸多不足，其中包括操作不便及与苹果iPod不兼容等，而苹果推出的电影租赁服务则能圆满解决这两个问题。“总而言之，如果任何网络电影租赁服务无法与iPhone或iPod兼容，就很难打开市场。”


记者言

■本刊记者 壹分

台式机厂家的军备竞赛?



在品牌机行业里，联想与惠普的针锋相对已经是公开的秘密。当联想凭借天价（官方零售价格39 999元）的“锋行King”家用台式电脑在业界和消费者中引起轰动的时候，惠普也曾就此类产品的设计和配置问题与本刊有过交流，并在尽可能短的时间内推出了自己的顶级家用台式电脑——畅游人m9155cn（官方零售价格18 999元）。实际上被联想“刺激”的厂商并非只有惠普，戴尔等厂商也相继拿出了自己的高性能型产品（如戴尔XPS 720，标准配置官方零售价格16 888元，最高配置可达36 665.46元）。

如果从市场角度来看，定价最高的联想锋行King更像是一种用于震慑对手的“超级武器”，借助联想IEST电子竞技比赛来奠定自己的“江湖地位”，能不能卖得出去倒在其次（第一批锋行King只生产了10台）；惠普畅游人m9155cn虽在配置上有所降低，但提供了较丰富的娱乐功能，以追求更好的销售业绩；相比而言，戴尔发挥自己灵活配置的特长，既有相对便宜的型号，也能提供最顶级的配置，希望能够鱼与熊掌兼得。其实从厂商不同的市场策略选择，也可以看出目前各厂商对于顶级PC的定义和定位尚不明确，同时由配件采购和成本控制造成的配置不合现象依旧存在。


联想锋行King X9000

从具体的配置上来看，联想锋行King更像是简单的发烧级配件堆砌，但其22英寸的LCD却令人感到困惑，售价近4万元的电脑居然还无法支持1080P高清视频规格？这也使得本就性价比较低的1TB硬盘和蓝光刻录机有些尴尬——现阶段它们最主要的应用需求还是来自高清视频。惠普畅游人m9155cn价格相对较低，以全面的娱乐功能为卖点，但配置思路仍然是老套的“大屏幕＋高规格处理器”，GeForce 8500 GT显卡成为明显的瓶颈，游戏性能较低且不支持VC-1视频编码的解码，使其显得不是那么“全面”。除此之外，这两款产品还存在着共同的问题，就是落伍的主板芯片组制约了其他高规格配件的性能发挥和未来升级的潜力。戴尔方面虽然已经可以通过其官方网站看到XPS 720的一些基本信息，但是在笔者截稿前其“自选配置”页面始终无法打开，我们无从得知更多的情况。


惠普畅游人m9155cn

高高在上的价格与不合理的硬件配置成为顶级家用台式电脑的软肋，对于具有一定DIY能力的消费者而言，他们可以轻松地用一半左右的价格来达到更好的性能和更均衡的配置，因此这些产品在公布之初即遭到众多消费者的指责，原本希望形成标杆的产品反而被消费者嘲笑。这不禁使我们反思，顶级家用台式电脑究竟是为谁设计，它们对于消费者有多少实际意义？在笔者看来，它们的存在本应是向消费者展示最新科技的力量，现在反而成为厂家之间攀比的资本，这彷佛像过去某些国家之间搞的军备竞赛，谁的炮管粗谁就厉害？

首款以抗日战争为背景的网游《抗战Online》，历时3年研发和测试在2007年迎来了公测和免费运营。而在2008年开年之际，宝德网络再接再厉，推出《抗战Online》士兵公测版，给玩家更精彩的游戏快感。



殊死拼杀
——《抗战Online》士兵公测版详解

殊死狙敌：新添四张地图

《抗战Online》中的游戏场景都是开发人员亲自实地考察后，采用实地稍做夸张处理的方式设计出来的。而《抗战Online》士兵公测版在原有的基础上，开放了80～90级共4张地图，包括3张野外地图、一张敌占城市地图。这4张地图（平型关、阳明堡、台儿庄、香港）都是玩家耳熟能详，发生过重大战役或特殊历史事件的地方。每张地图上的怪物、NPC命名以及造型，都取自于该地图所发生战役的相关敌军军团真实的编号、番号。同样，任务NPC的名字也尽可能取自该地图所发生战役的相关我军军官、士兵的真实名字。



平型关地图：80～85级。参考了平型关的真实地理情况，在游戏地图中保留了平型关口的城墙、城楼以及狭窄险峻的沟壑。该地图包含的敌军有：第五师团步兵（80～81级）、第五师团掷弹筒兵（81～82级）、第五师团辎重队战车长（82～83级）、第五师团辎重队骑兵（83～84级）、第21旅团轻机枪手（84～85级）、第21旅团军曹（85级）、第五师团辎重队长神崎（87级）。

阳明堡地图：85～90级。取自于夜袭阳明堡机场战役，这张地图采用了敌军空军造型作为新怪物，同时也在机场上摆放了抗日战争中敌军所用的战斗飞机机型。地图包含的敌军有：守卫师团哨兵（85～86级）、守卫师团警卫步兵（86～87级）、守卫师团摩托兵（87～88级）、航空联队伞兵（88～89级）、航空联队航空兵（89～90级）、航空联队大队长木村（92级）。

台儿庄地图：80～90级。台儿庄战役是徐州会战中中国军队取得的一次重大胜利。在台儿庄地图中，野外地图与城市地图相结合，让玩家既可以在野外与敌军展开殊死搏斗，也能在街巷内绕行，狙击敌人。地图敌军NPC有：第十师团步兵（81级）、第十师团掷弹筒兵（82级）、第十师团轻机枪手（83级）、第十师团军犬（84级）、第十师团战车长（85级）、第十师团骑兵（86级）、第十师团骑兵队长（87级）、第十师团摩托兵（88级）、第十师团伍长（89级）、第十师团曹长（90级）、第十师团少佐佐井（92级）。

抗战Online
- 制作：宝德网络
- 运营：宝德网络
- 游戏状态：商业化运营
- 官方网站：www.pk1937.com

香港地图：90～95级。香港与祖国大陆，唇齿相依。全面抗战爆发后，香港一方面成为海外抗战物资进入大陆的重要通道；另一方面，香港同胞也积极投入祖国大陆的抗战之中。与此同时，大陆各种爱国进步力量也在香港开辟了抗战的第二通道。在香港地图中，改变了以往敌占城市地图过于单一的情况，将香港分为城市、海洋、岛屿三部分，其中敌军司令部设置在岛屿深处，玩家需要经过重重厮杀才能到达。

部队对抗：新版争夺根据地

PK一直是网游不变的话题。为了丰富游戏的内容，《抗战Online》士兵公测版设计了高级部队功能。玩家加入部队后，可以领取勋章，可以通过向部队捐献物资、完成部队任务提升部队战斗力。同时，玩家还可以在部队战场地图中，参加部队与部队之间的对抗，争夺根据地，展现自己部队的实力。享有根据地驻扎权的部队，可以领取根据地津贴，并拥有其他一些福利。

部队战斗力：完成NPC指派的部队战斗任务，拥有一定战斗力的部队才有资格参加根据地争夺战。占领根据地后，根据战斗力的高低，可以领取相应的根据地津贴。

部队物资：玩家可以向部队捐献“部队物资”。根据地争夺战中，使用“部队物资”可以在相应NPC处购买辅助的NPC帮助战斗。

部队勋章：加入部队后可以领取部队勋章，对部队的贡献越多获得的部队荣誉值就越多，通过部队荣誉值换取升级勋章的经验。

部队争夺战：也就是争夺根据地驻扎权。开放4个根据地争夺战，并在每个月固定时间开启争夺，根据地争夺地分别是：阜平、大别山、大岭山、麻田。

摧毁敌军司令部：新开“珞珈山副本”

珞珈山副本（62～69级）出入口是武昌城外的地下工作者曹启光。由于敌军在武昌城郊频频活动，我方战士受命秘密潜伏在武汉侦察敌情。玩家需要秘密潜入珞珈山，与我方侦察员汇合，一举摧毁敌军司令部。副本Boss有：

敌营最初始镇守Boss石原村一（68级），敌人营地3个岗哨Boss：伊田（65级）、凤岛（65级）、广濑（65级），攻占营地后出现的4个Boss：仓崗繁莞尔（70级）、松本太郎（70级）、道源德松（70级）、中村刚酋（70级），攻占营地后出现的最大Boss：龟冈元助（73级）。P

《梦幻龙族》是一款即将与广大中国玩家见面的MMORPG，它的开发者正是当初风靡全国的网络游戏《龙族》的开发团队。如今，昔日的伙伴重新聚首，努力要为大家带来一款全新的高品质网络游戏，而游戏中的战斗系统也成为大家关注的焦点。



多种战斗方式极趣

——《梦幻龙族》战斗交互功能一览

超级爽快的战斗操作感

《梦幻龙族》采用了即时战斗操作，玩家在游戏的过程中可以利用鼠标与键盘操作使用各种华丽的魔法与技能，并从中获得真实的战斗感觉。这种操作方式的优点就在于更真实的还原了战斗的感觉。同时，《梦幻龙族》借鉴了一些ARPG或格斗类游戏的设计，让玩家在战斗中可以使用连续技。强大的连招能够让敌人根本没有招架与还手的能力，特殊的技能还可以将敌人打到空中，甚至在对方已经倒地后还继续发动连招……这种超级爽快的格斗感觉以往只能在街机中体验到，如今玩家也可以在网络游戏中获得，确实非常值得期待。

战斗不再属于一个人

《梦幻龙族》中增加了宠物的设置，而这些宠物的作用并不仅仅是让玩家多一些收集和养成的乐趣，而是能够让玩家在战斗中提高实力。《梦幻龙族》中的宠物可以由玩家来骑乘，并且辅助玩家进行战斗，以此提升玩家的整体战斗能力。

《梦幻龙族》中有多种多样的宠物供玩家们进行选择，这些不同的宠物拥有自己的特点。玩家需要根据自己的需要来选择宠物，让它们弥补自己的缺陷，让自己的战斗力变得更加全面。同时，宠物的成长也将直接影响到自身的战斗力，所以玩家对宠物的培养也是非常的重要，尤其是宠物的进化，每一次进化宠物的能力都会得到大幅度的提升，在战斗中发挥的作用也会得到强化。由于宠物的加入，使得玩家的战斗变得更加丰富，也增加了更多的乐趣。



梦幻龙族
●制作：NCsoft
●运营：冰动娱乐 ●游戏状态：近期封测
●官方网站：http://ml.playcool.com

极富挑战性的Boss战

Boss战是《梦幻龙族》的玩家在游戏中可能会遇到的最强有力的挑战，因为游戏中的Boss级怪物都是非常强大的。这就意味着玩家们绝对不可能只依靠自己的能力去击败这样强大的敌人，需要一些伙伴组成团队共同协作。值得一提的是，《梦幻龙族》中的Boss的强度是与挑战队伍人员数量有着直接关系的。也就是说，挑战队伍人数少的话，战斗会相对容易一些，如果挑战队伍的成员多，那么Boss也就更加强大。所以，想要成功击败强大的Boss，并不是简单依靠人数上的优势，关键还是要看玩家的协作与配合。



令人垂涎的公会战、阵营战

以公会为单位进行的战斗无疑是玩家最为期待的内容。《梦幻龙族》本身拥有着强大的公会体系，可以帮助玩家创建与发展自己的公会。对每一个公会而言，都拥有着若干条发展道路。你可以选择社交型的公会，从而获得在仓库存储量、会员聚集等方面的加强；也可以选择成为打怪型公会，这样其成员在打怪过程中就能获得额外的经验加成。当然，你也可以选择战斗型的公会，并因此得到战斗力的提升。而这种类型的公会，也会在大规模公会战中获得一定的优势。

那么，《梦幻龙族》的公会战到底是什么样的呢？首先，这是一种大规模的战斗，可以支持大量的玩家同时参与。并且，公会战本身也有多种不同的模式，如“死亡竞赛”“夺旗战”“生存竞赛”等，还有一些特殊的游戏模式，如“护送VIP”“争夺山头”等。各种不同类型的战斗给了各个公会更多的选择，也为玩家带去了不同的战斗快感。而各个公会在一系列公会战中的战绩也会被系统记录下来，并根据胜负关系产生的积分进行排名，以此体现各个公会最真实的实力。P

如何赚钱是《完美世界》里任何一个玩家都会关心的问题，在游戏里无论是买装备还是买药品，处处都离不开钱的使用，虽然在《完美世界》里没钱一样可以过得逍遥自在，不过在看到别人身穿顶级装备的时候，未免也会咽一咽口水。因此有句话用到这里就再合适不过了——“钱不是万能的，但是没有钱是万万不能的”。

《完美世界》药品使用心得要点

开源也要节流

在看过了《完美世界》玩家总结的多种赚钱方式之后，相信大家对各类赚钱的方式也相当熟悉，甚至有的玩家在应用了其中某些成功经验后，也赚到了不少钱。然而，为什么还会有一些身着顶级装备的玩家，仍然在那儿哭穷叫苦呢？究其原因，还是因为自己不够节约，在赚到了钱之后就毫不顾忌地乱花。因此，想告诫大家的是，如果你不会打理自己钱财，就算赚再多钱，一样会让你觉得钱不够用。如果你想成为一个真正的游戏富人，想让自己的钱够用，那么你就必须在赚钱的同时，学会存钱、省钱。从某方面来讲，省钱也是赚钱、积累财富的办法之一。



药品自产自用最划算

药品是每个玩家在游戏中必用的辅助物品之一，它的获取可以通过打怪获得、NPC购买，以及通过玩家学习药师技能生产。打怪获得的药品极少，基本不能满足玩家的需求；通过NPC购买，花销又太大；如果通过自己学习技能来生产，那不仅要升级技能还要采集材料，耗费的时间较多，甚至会影响到玩家的升级进度。那么，怎么样来权衡药品的取得方式，从中找一个最省钱最快捷的获取渠道呢？

笔者认为，还是以自产自用的方式最为划算。虽然药材采集与药品生产会占用玩家的少许游戏时间，但这些材料都是手到擒来的，药品的取得成本也是非常低的。如果你能在打怪的同时花少许的精力关注一下周围药材的刷新情况，并随手将它们采集起来，就能轻易积累到一定数量的药材。虽然自己生产的药品并不能完全满足自己的需要，但总比全靠买药来练级要好得多吧，至少你还能拥有一个高级的生产技能。



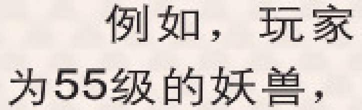
完美世界
●制作：完美时空
●运营：完美时空 ●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.world2.com.cn

药品的最佳使用效果

《完美世界》中的药品，无论是自己制造的还是从NPC处购买的，都按玩家的适用等级分为了许多种。相信大家都有个习惯，当自身等级提升到某一个新的阶段的时候，便会按自己的等级来更换自己使用的药品。虽然高级的药品具有恢复速度快，恢复值高的特点，但它们并不是我们想像的那样适合自己使用。如果盲目地乱买药乱吃药，只会给自己造成不必要的浪费与损失，从另外一方面来讲你又会丢失一个省钱、赚钱的机会。那么如何最佳使用药品，以达到省钱的目的呢？

首先，玩家可以根据自己的HP或SP总值及适用等级来挑选适合自己使用的药品，以HP、SP总值除以与自己等级匹配的单位药品恢复值，便能得出自己在恢复时需要使用的药品个数。同时，药品一次性恢复的药效不宜过高，如果超过人物的属性值，再使用的话就纯属浪费了。同样，单位药效也不宜过低，否则就会影响到玩家在练级时的补充需求，虽然低药效的药品价格便宜，但恢复速度慢且恢复总量上限很少，频繁使用相当不便。





例如，玩家为55级的妖兽，HP值为2800，按照HP总值来选择的话，非常适合使用60级的10秒内恢复968点HP值的大瓶活血散。但是由于玩家等级不满足药品的使用要求，所以就只能退而求其次，选用50级10秒内恢复818点生命值的中瓶活血散。又如，同样是55级妖兽玩家，SP值有650，虽然有与其等级相匹配的50级10秒恢复真气值1090点的药品，但从其SP总值来看，是没有必要使用的。因此选用20级或30级的每10秒恢复490点或690点真气值的神气丸就最为合适了。

花钱精打细算

还有一个原则就是，让1个单位的完美币可以买到的药品发挥的效果最大，即1块钱买的药效越多，购买药品所花销的钱越少。以单位药效除以药品单价的比值可以得出每种药品的性价比。经过计算，小瓶的金创药和小瓶神气丸的性价比是最高的，但是由于其药效低，恢复速度慢，所以不太有实用价值。不过，玩家可以通过这种计算方式来选择适用于自己等级及需求的药品。P



说话间，2008的新年的钟声就已经敲响，新的一年延续着往日的生活脚步。开门七件事：柴、米、油、烟、酱、醋、茶……你是否依然为了一个“钱”而在游戏中苦恼呢？且听笔者来说一说《战火——红色警戒》新版中的可喜变化。

《战火——红色警戒》

——“激情圣诞”版全面体验

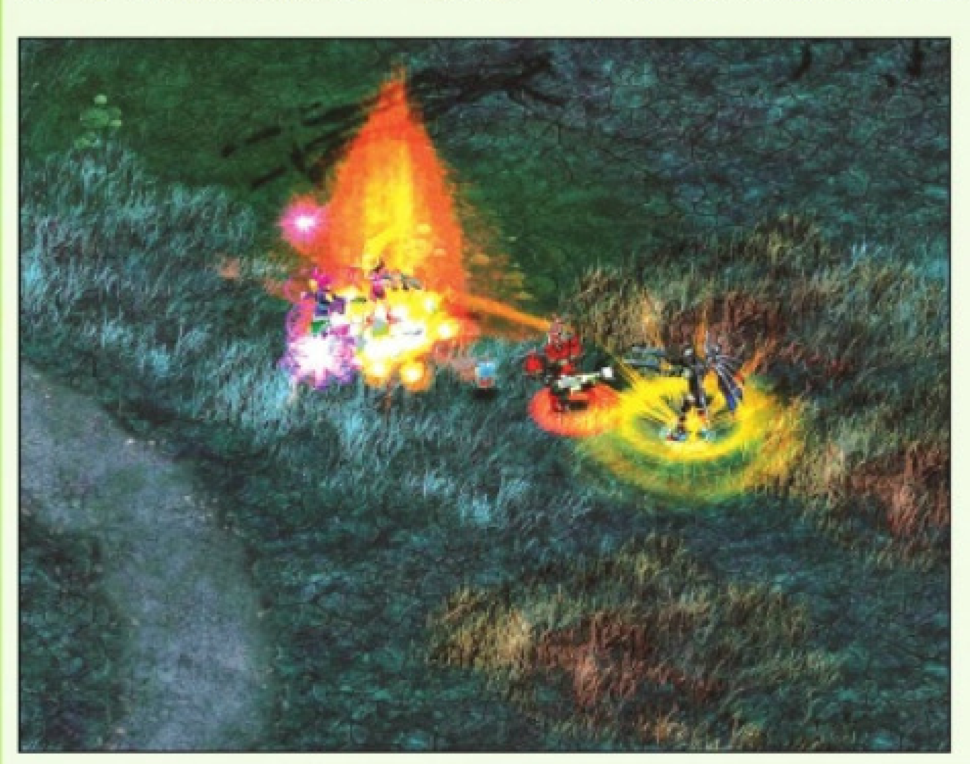
有息银行，让你钱上加钱

在最新的《战火——红色警戒》“激情圣诞”2008版中，革命性地推出了全国第一家真正意义上的有息网游银行。玩家可以将《战火——红色警戒》的游戏点数存在银行中，每天都可领取其相应的战火币利息。而且存款根据玩家的需求，更是人性化地把存款分为活期和定期两种储存方式，每天能够获得的最高利息甚至可达到200%。也就是说，如果玩家在银行中存入10万点半年定期，每天有可能白白领到20万战火币利息！这就是真正把“钱生钱”的经营理念带入了虚拟游戏界，让玩家再不必再忍受没钱的困扰。



野外Boss，装备与金钱的来源

银行也有银行的规矩，即存的本金越大得到的利息也就越多。但很多中低级别的玩家，因为手头的拮据，利润看起来并没有想象中那么理想。卖材料太便宜，想卖武器装备又太难出手。就算想通过副本赚钱，但副本的缺点是太累，单挑Boss可不轻松。而“激情圣诞”2008版中却大大降低了这种矛盾，Boss再也不是玩家疯抢的对象，大量野外Boss将遍布整个地图，让装备、金钱、荣誉不再与你擦肩而过，让每一个玩家都享受打Boss的权利，你也就有更多的机会富起来。野外Boss可以说是游戏专门为玩家设计的高难度野外挑战，这意味着玩家在户外活动时将可能会随时碰上这些精英怪物的首领，因此你的冒险旅程将会更加惊险刺激。更重要的是，玩家们可以无须深入庞大而危险的地下城，就可以体验到挑战高难度终极Boss的震撼战斗体验，以及分享到史诗级的战利品。野外Boss具有高攻伤害、高防抵抗的特点，皮厚血多，相当具有挑战性。当野外Boss死亡后，对野外Boss伤害输出最高的玩家，就会胜出，而满屏爆出的宝物就是你的战利品了。目前开放的5个野外Boss分别是：回转爆破机械、电灵边境巡查员戈理得、无限冲击托特尔、沼泽主宰杰克，还有沙漠之王提普斯。在野外的玩家可要随时关注了！







离线外挂，节流不如开源

无限的刷怪，无尽的任务，再有趣的游戏也无法让已经陷入麻木中的玩家感到快乐了，大量外挂的出现更是影响着整个服务器的运行质量。在《战火——红色警戒》“激情圣诞”2008版中，首次增加了早已宣布过的离线挂机系统。玩家的挂机状态通过道具开启，挂机道具可在杂货商人处购买。外挂变内挂，你是喜欢还是无奈？

自动寻路，让世界再度变小

随着“战火”世界的不断扩充，版图的不断加大，更加精彩神秘的地图即将开启，但也意味着跑路也更加漫长了。以人为本，在“激情圣诞”2008版中增加了操作界面上的自动寻路功能，点击操作界面上“自动寻路”按钮即可显示目标选项。不论新玩家还是老玩家，无论是路痴还是路盲，你都不必再为找不到地方而发愁，为跑错地方而尴尬了。P

战　火

●制作：游诚网络 ●运营：游诚网络
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.fireol.com

内容大胆创新，游戏紧张刺激是《大富翁》系列游戏的一贯特色。现在，继承单机版游戏特点的《大富翁Online》又推出了一种崭新的游戏模式——Boss挑战模式，让喜欢打Boss寻求惊险刺激的玩家有了一个更好的选择。



《大富翁Online》游戏模式介绍

传统的地产模式

玩家在游戏中选择角色，通过投骰子行走，进行买卖土地、建筑房屋、收取土地租金等操作。经过自己的地产可以加盖建筑，经过对手地产则需要交纳租金。在结算的时候拥有最多资金，或者其他玩家已经全部破产，则可以最终获得游戏胜利。玩家可以在游戏中买卖股票，使用道具等多种方式帮助获得游戏胜利。玩家进入游戏房间需要缴纳一定的金豆数。在游戏开始之前设定一定的期限，到达期限后资金最多的玩家获得胜利。



创新的PK模式

玩家之间运用地雷、飞弹、定时炸弹等道具相互攻击、陷害。受到攻击的玩家不会住院或坐牢，而是扣除身上一定量的游戏现金，现金小于或等于零时即失败。同样通过缴纳一定的金豆数进入房间。这种战斗模式十分火爆，常常可以看到场景里地雷爆炸、导弹横飞。

陌生的Boss挑战模式

Boss挑战模式设置了众多的游戏关卡，每一个关卡都有一个威力强大的Boss守卫。玩家需要战胜守关的Boss，才能获得挑战下一关的通行资格。在Boss挑战模式中，Boss不但能力超群，而且诡计多端、异常狡猾。系统提供了1～4人的战斗选择模式。这样你既可以单骑闯关以显王者本色，也可以组队群起而攻之，真的有一些快意恩仇的江湖感觉。Boss挑战模式中也加入了许多崭新的游戏元素，如添加了类似RPG任务的“使命”，添加了新的PK属性技能。这样，《大富翁Online》就不再是单调的玩家PK玩家，而有了更多的机会让玩家进行“威力加强版”的人机对战，更多地展现玩家的英雄气节。



大富翁Online ●制作：大宇资讯 ●运营：久游网 ●游戏状态：2007年12月12日全道具测试 ●官方网站：http://rich.9you.com

Boss挑战模式的具体设置

首先要注意几点：对玩家已经挑战成功的关卡，系统会自动对该玩家开放，玩家也可以自由选择已经通关的关卡进行Boss挑战。玩家可以进入自己并未取得挑战资格的关卡进行游戏。但是需要注意的是，玩家在超过自己进度的房间游戏无法获得奖励，也无法获得打开下一个关卡的资格。

Boss挑战模式是一种综合了PK模式的卡片攻击对抗与传统模式的建筑等要素的新玩法。玩家通过卡片攻击Boss，并通过建筑不同的奇迹技能来影响战局，最终打败Boss。

游戏时限内Boss破产（资金数额小于或等于零）则玩家获得胜利。所有玩家破产（资金数额小于或等于零）则Boss获得胜利。游戏到时限后Boss仍未破产（资金数额大于零）则Boss胜利。令人兴奋的是，地产模式和PK模式中的各路神仙、各类道具都将齐聚在Boss挑战中，相助玩家一起挑战Boss。玩家在挑战Boss获得胜利以后，会自动得到相关的金豆和经验值，并且有机会捡到宝箱奖励。



捡宝箱的注意事项

Boss破产后会从地图上消失，原所在道路格上会生成一个宝箱。宝箱受到地雷、飞弹等攻击不会消失（注意：有多个Boss的情况下，只在最后一个Boss所在的路线格生成宝箱）。尚未破产的玩家有1回合捡宝箱时间，要求还是很苛刻的。玩家的行动顺序是：

1.Boss由玩家的直接攻击破产：最后一名攻击Boss的玩家最先开始行动；

2.Boss由于踩中地雷、穷神等非玩家直接攻击破产：按照原行动顺序，在Boss之后行动的玩家最先行动。P



在《天龙八部》中，Boss的形象分为很多种，但哪一个你轻易都招惹不起。今天，笔者就和大家聊聊玩家公认的最令人恐惧的Boss，看看是否符合你心目中的定位？如果你没有一身好武艺和肝胆相照的好兄弟，却不小心招惹了他们其中的任何一位，奉劝你还是大呼一声：“阿弥陀佛，神仙救我！”

最令人恐惧的Boss
——《天龙八部》十大恶人点评

No.10：护岛神兽
根据不完全统计，至少有99%的新手玩家不止一次死在玄武岛的护岛神兽爪下。所以，当新手成长起来之后往往都会去找护岛神兽报仇雪恨。不过别忘了玄武岛的护岛神兽是分为不同级别的，玩家往往在刚刚战胜低级护岛神兽得意忘形时，又被更高级的护岛神兽送到了地府……

恐怖指数：★★★☆

No.9：莽牯朱蛤
这莽牯朱蛤可是个好Boss，打败它不仅可以获得眼下最抢手的“新莽神符”，还有众人十分喜爱的“三精”碎片……这里的“三精”说的是指棉布、密银、精铁这三种好东东！不过莽牯朱蛤庞大的身躯和狰狞的外表却令人望而生畏。不知多少大侠就这样惨死在它的毒气之下。尽管如此，为了梦寐以求的手工极品装备，也只能硬着头皮上了！

恐怖指数：★★★☆

No.8：伪宋军副都统/血饮狂刀
玩家每天必不可少的线上活动一定有“刷跑”这一项。这个任务一共分为3关，第一关要杀的Boss有3个。但奇怪的是，玩家们普遍认为大Boss余毒手下的两个头目都比他本人的造型要更加恐怖：有着青灰色的僵尸皮肤、手拖血迹斑斑砍刀的伪宋军副都统怎么看都活脱是一副死神的化身！

恐怖指数：★★★★

No.7：无敌飞天猫
虽然无敌飞天猫的造型看起来和珍兽宝宝中的墨镜猫差不多，但“重量级”却差着好几个档次，你可以想象有只悟性达到100的墨镜猫该是什么样子，差不多也就是那个感觉了。把肥墩墩的飞天猫说成恐怖的Boss似乎不够说服力，可当想到它和它的4个打手暴走发狂，满世界追打你时却依然还是傻乖傻乖的可爱模样，这情景难道还不够诡异和恐怖么？！

恐怖指数：★★★

No.6：秋三十娘/毒丝蜘蛛王
虽然还不确定星宿副本中大名鼎鼎的秋三十娘到底是什么身份，不过当看到她从毛茸茸肚腹下伸出的八只长脚，绝对会泯灭你最后那半分怜香惜玉的心情！再加上身边密密麻麻的大小蜘蛛们，要是没点抵抗力，相信早已鸡皮疙瘩掉一地。

恐怖指数：★★★★

天龙八部
●制作：搜狐 ●运营：搜狐
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

No.5：千年冰魄/白帝
武夷的著名Boss千年冰魄是个杀人不眨眼的恶魔！不要被它那副老态龙钟的样子所欺骗，赶紧收起你那泛滥的爱心吧。千年冰魄和它的九个复制体冰妖一直都是同时出动的，当受到攻击时还会源源不断释放出大量阴森的鬼魂，加上千年冰魄极寒的冰攻，瞬间就会让你感觉掉进零下几十度的冰洞。

恐怖指数：★★★★

No.4：远古棋魂
超级美女远古棋魂大概是玩家们最熟悉的Boss了！不过一旦你被她的美色所迷惑，那么很可能下一秒就会魂归西天。其实棋魂最恐怖的时刻并不是她发动群攻的时候，而是当200只棋子清剿完毕之后，音箱或耳机中幽幽地传来“当”的一声锣响，此时棋魂便会凭空出现在你的面前，这种不寒而栗的感觉相信每个人都深有体会……

恐怖指数：★★★★☆

No.3：玄击金刚/赤霄
眼睛冒火、嘴里喷火、头上着火的玄击金刚是《天龙八部》中最“热情”的Boss。这位大人上辈子可能是太喜欢吃烤地瓜了，所以无时无刻都要与火为伴。不过虽然他生就一副八面威风的酷模样，但是总会让人怀疑他年轻时是不是扎过太多的“马步”，以至于双腿再也无法并拢……不过你要答应我可千万不能当面嘲笑他，否则他会让你吃尽苦头！

恐怖指数：★★★★☆

No.2：白冥启
有这样一种敌人——虽然他的外表并不十分可怕，但略显普通的外表下却掩盖着强大的真相！草原上的白冥启就是如此。他曾经作为一个不可战胜的神话伴随着玩家们度过了很长的岁月，不过人民的力量是强大的，随着高等级玩家的逐渐增多，白冥启也逐步走下了不败的神坛。虽然如此，到目前为止他仍然是玩家眼中最畏惧的对手！

恐怖指数：★★★★★☆

No.1：慕容复
自从《天龙八部》“准正式版”上线以后，高难度的燕子坞副本成为玩家自我挑战的又一新目标。Boss慕容复也果然是名不虚传，一招“斗转星移”几乎让所有前来挑战的大侠全部“歇菜”。虽然从准正式版上线的第一天开始，就已有各种版本的燕子坞通关攻略在民间流传，不过即便如此能全员顺利通关的队伍仍寥寥无几。自此，慕容复也成功代替白冥启成为实力最强悍的Boss！不过也有玩家认为其实真正的Boss应该是王语嫣，如果没有了她的指点慕容复就不会如此难缠！

恐怖指数：★★★★★★★

2007年10月，中华网龙对外公布了他们的最新作品《武林群侠传Online》。在很多网游玩家看来，这一消息并不起眼，但是却有一群人为之激动万分。这一群人曾经在一款叫做《武林群侠传》的单机武侠游戏中经历了太多的感动，伴随那个叫东方未明的小小虾米经历了江湖上的酸甜苦辣。而笔者有幸见到了这款游戏的内部测试版本。



侠客向天行
——《武林群侠传Online》测试初体验

手握残阳沥血剑

通常一款游戏在选择引擎的时候都会非常慎重。不仅仅是画面表现力，还要照顾到大部分用户电脑的硬件水平，以及该引擎在后续开发上所要面临的一些技术难题。中华网龙的《武林群侠传Online》使用的是Unreal Engeen 2.5引擎。游戏的画面很好，环境和人物细节十分出色。



《武林群侠传Online》目前设定有四大门派，分别是刑天门、风云谷、无极医宫和五毒教。游戏在情节上似乎摆脱了单机版，但笔者认为这是可以理解的，因为网络游戏首先要注重的是交互性和平衡性，而单机版中的门派设定显然并不能做到这一点。

力拔山兮——刑天门

绝学：上古天魔神诀

走刚猛强猛之路，往往只攻不守，只进不退，招招拼命。修为上讲究霸气十足，步步逼人。在4派之中拥有最快的速度及最强悍的破坏力。

如影似幻——风云谷

绝学：岚影化身秘法

走飘逸诡变之路，似虚还实，移星换月，令人摸不着头绪。修为上讲究静心自守，以无为制有为。在4派之中拥有最如鬼似魅的身法与防御。

仁者无敌——无极医宫

绝学：无极天道归一

名为医宫，自然以医闻名。医宫中人，除了武学之外，医术亦是各有千秋，往往能将医道融入武学，武学会通医术，并能将天地之气纳为己用。在4派之中拥有最强的回复与生命力。

唯我毒尊——毒龙教

绝学：龙魂附体邪功

精研奇毒，将武学与毒理相依附，另辟蹊径，抗衡正统武学。技法神乎奇技，施毒无踪难防。借毒惑目，施幻迷心，能创造出瞬移及隐身的假象。

可以看出，门派的设置充分考虑了“真正的武侠文化”。也许很多玩家都曾注意到，很多所谓的武侠游戏尽管号称武侠，但是游戏中往往夹杂了过多的非武侠元素，而加进这些元素的目的仅仅只是为了保证所谓的“内容丰富性”，最后难免产生出相反的效果。可以做一个这样的比喻，温瑞安的冷血+柳残阳的激情+金庸的故事+古龙的豪气=《武林群侠传Online》的四大门派。

武林群侠传 Online	●制作：中华网龙 ●运营：中广网 ●游戏状态：近期封测 ●官方网站：未开放

剑荡群魔鬼神惊

据说，中华网龙为制作出一套出色的格斗动作，不仅聘请了著名的武术电影指导，还在全球的武术爱好者中招募了策划人员。此消息的真伪尚无从得知，但笔者通过几天的游戏，感觉这种努力还是有回报的。在传统RPG中，总有一件事难以避免，那就是人物的肢体语言过于单调。往往对一招一式做足了表面功夫，却难以将一系列动作连贯起来形成一套动作。而在《武林群侠传Online》中，这都将不再成为问题。玩家角色的任何动作技能都不会受到移动的限制，走动和跳动中能够随意使用任何技能，真正做到了动态格斗。另外，角色无论怎样移动，都会始终保持面对目标的状态，这样就使得玩家在战斗中不需要即时调整自己的视角，不仅大大简化了操作过程，还增加了战斗的激烈程度。



关于游戏细节的设计

通过笔者在游戏中的观察，发现中华网龙仍然保持了他们对传统文化的深度发掘。建筑上的细节仅仅是一个例子，整个游戏从服装造型到场景美术风格，再到技能名称以及生活系统的设定，无一不在体现着原汁原味的中国风。



由于是内部测试版本，笔者还没能见到游戏的商城系统（游戏将采用道具收费）。但是中华网龙介绍，游戏的收费模式将是“颠覆性”的。中华网龙有一个20人的小组专门研究道具收费策略，该策略的核心将是如何解决游戏中的贫富差距，以及在付费玩家和非付费玩家之间构建出一种相互依存的关系。可以预见，一旦这种模式得到推广，对于整个中国的免费游戏来说，将是一次有益的尝试。对于从不愿意为网游花费一分钱的玩家来说，也许的确值得试一试哦！

《奇迹世界——血色之塔》开放已经有一段时间了，已经有无数的玩家登顶挑战卡尔伯斯，这个目前《奇迹世界》最强的龙族。笔者本人参与了一次卡尔伯斯击杀，经过团队的持续努力，耗费了4个小时的时间把卡尔伯斯打倒。其中的经验和感受不敢独享，在这里和大家共享，一起探讨。



《奇迹世界》手刃卡尔伯斯有感

血色之塔的队伍配置

虽然血色之塔早已经开放了，但是塔里怪物的强度有目共睹，很多防御不够、等级低的玩家都无法在塔4里生存。所以我们公会前去的玩家各自带了两套装备，谨慎了一些，大家可以准备一些熊的秘药、钢铁纹章一类的防护道具。人员方面，我们的配置不算很标准，但因为主力比较强劲，也没特别追求完美职业。以下是配置单：

队长：85级体力守护；

主坦克：87级敏狂暴；

主攻手：82级战斗弓、83级战斗弓、87级战斗弓；

主力牧：84级纯生命；

主力法：84级纯自然、87级纯自然；

主力龙：84级纯龙舞。

塔4里第一层——风之试炼

前30层真的没什么好说的，虽然说有部分难度，但是由于有主坦克群引，和体力守护、体力战士，基本上除了法师血少一点，容易被两三只怪围殴秒杀外，其他人都没什么问题。很轻松的就爬到了30层，而大家的配合也从生涩到流畅。可以说，前30层基本就是练手，磨练团队配合的地方。难度偏低。30层以后，怪物由原来的81～94级一下升到了95～100级，对于我们这队80多级的小人来说，确实是个比较严峻的挑战。以笔者本人为例，物理防御1300+、魔法防御700-，物理怪物打我大概是150～250之间，而法术怪打我就太疼了，轻易打出350～500。到了40层，怪物等级都在98级以上，被严重等级差压制的我们，只能老老实实几只几只地引着打，也不敢象刚进塔那样嚣张，把所有的怪都引过来群攻。经过了2小时的辛苦攀登，杀敌无数，还积累了很多塔4的积分后，我们达到了50层。



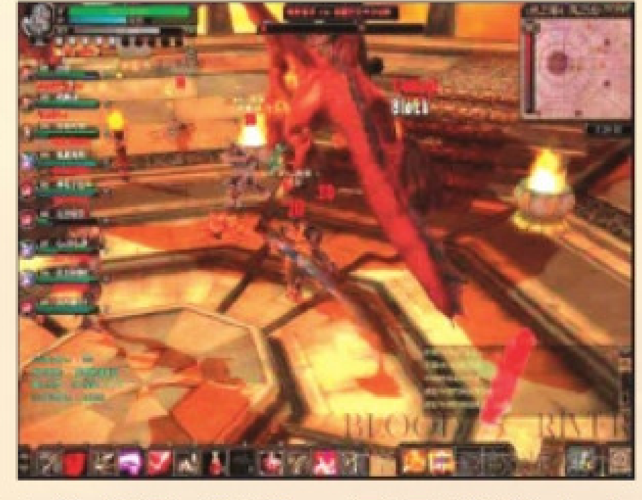
血色之塔的第50层

顺序贴边清理掉所有小怪，弓手远程点掉了柱子后，卡尔伯斯带着护卫出现了。由于很多人从未见过卡尔伯斯，所以即使有了打法的说明，也懵懵懂懂地不知自己该干什么，直到所有人都睡地板超过2次，血的经验才使大家豁然开朗。其实，卡尔伯斯本身强度有限，主坦克可以轻松地抗住，烦就烦在它无限召唤一只100级的先锋——黑暗步兵。如果不及时清理掉步兵，卡尔伯斯还会再继续召唤，而且是无限召唤，最倒霉的一次，我们没及时集中火力，结果被召唤出4只步兵……不过等摸索出了经验，一切就都好打了，卡尔伯斯（弓手点柱子）——小怪——卡尔伯斯（弓手点柱子）——小怪，按照这样的顺序，很轻松就把卡尔伯斯给放倒。

等卡尔伯斯变身巨龙后，大致的顺序还是没变，巨龙版的大卡依然无限召唤小怪，但是召唤的怪物已经从100级的物理系先锋怪，变成了95级魔法防御系的先锋怪。所以总体感觉，小怪还没有变身前召唤的猛（火山魔龙那模样的怪，物理系打它很容易）。但是不得不说的是，巨龙版的卡尔伯斯技能攻击相当强悍，10级变身后的龙骑都能被秒杀，就更不要提“皮薄”的法师和血少的弓手了，基本被巨龙范围技能摸到的人，就只能乖乖睡地板。不过这里主要还是熟悉流程，很快，巨龙版的卡尔伯斯也终于被我们打倒在地。



《奇迹世界》最新开放的血色之塔，不愧为正宗的高级副本，其中考验每个人的综合能力，血量、防御、攻击、操作、引怪、配合等因素都要求一定在一定水平上。可以说，是目前《奇迹世界》为数不多的好活动之一。以上的经验感受，只是笔者个人的经历，而相信去过塔4、打穿塔4的其他朋友也各有感触。最后，祝愿打倒卡尔伯斯的朋友们，都能打出卓越黄金装（打卡尔伯斯有很小几率掉落黄金圣衣）。



奇迹世界
●制作：Webzen ●运营：第九城市
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://sun.the9.com

上海大学CIA游戏影视动画2008年春季班招生
——北京奥运年苦练内功，投身数字艺术行业



技术功底源于系统教学

近年，随着动漫、游戏、时尚设计等产业的热门，数字艺术成为一个专门的新兴学科，相关人才更是供不应求。如何加入这些热门行业，如何拥有一技之长困扰着许多爱好者。上海大学CIA游戏影视动画一年全日制专业研修班将在2008年春季招收第23期学生，对于学生家长而言，在奥运年用整年的时间在上海大学系统学习，在上海世博年前加入这一蓬勃发展的新兴行业，应该是个不错的选择。

上大CIA一年全日制专业研修班课程体系来源于CIA数码科技2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在经过上海大学五年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系教学内容包括基础技能、专业软件工具、实训游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的专业课教学时间。

品牌领先源于不断进步

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌。五年来，上大CIA已经开办了22期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班以及游戏程序班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业和各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生即将毕业，在学校组织的招聘会上，上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。





作为行业的领先者，CIA数码科技出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，并和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

14期毕业生：上大CIA影视游戏动画校友俱乐部的新军

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届CIA的校友，已形成了一个巨大的CG制作人才校友俱乐部。金秋十月，昱泉、水晶石等50多家企业在上大延长路校区对CIA14期的毕业生进行了面试，又有50多名校友成为了我们俱乐部的新军。

友情链接

上大CIA第23期班将于2008年2月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。报名电话：021—62539082报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。详情可登录www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad P



R301T 08版

与R201T系列一样，R301T系列畅销多年，每次改型都带来更多用户的关注。如今，漫步者将这款市场保有量几百万的经典产品再次升级。

虽然是普及型产品，但漫步者依然不敢懈怠，每个细节精益求精，即使是一颗螺丝，一个挂孔都处理得不容挑剔。不仅体现了超高的性价比，更体现一种品牌的责任。



R301T08版秀外慧中，卫星箱采用同价位产品中少见的两分频设计，丝膜高音，音质优美。得益于独特设计的超薄扬声器单元，卫星箱简洁大方，为桌面节省更多空间。全木质低音炮杜绝谐振，貌似普通的外表下隐藏强大功率，低音强劲。

本产品符合欧盟RoHS标准

主要特点：

·低音炮时尚外表下隐藏强劲动力，释放十足澎湃激情
·卫星箱轻盈纤薄中不失典雅稳重，营造十分灵动空间
·全木质低音箱体结构，有效杜绝谐振和箱声
·蓝色的竖条状电源指示灯,美观大方醒目
·前置音量旋钮、顶置电源开关、低音音量可调，方便使用
·全防磁优质扬声器,低音5英寸,中音3英寸,φ10mm丝膜高音
·卫星箱两分频设计
·丝膜高音，与纸盆中音搭配衔接良好，获得和谐的频带延伸
·中音单元采用超薄设计，技术尖端
·中音单元采用内磁式磁路系统及磁屏蔽
·卫星箱内施加多重消除谐振处理
·卫星箱小仰角平板设计，更适合近声场聆听和与液晶显示器搭配
·底座贴覆优质硅胶垫，摆放平稳，也不会污染您的桌面

C3



在外置功放产品鱼龙混杂的时候，漫步者适时推出C2产品，确立了高端独立功放产品的标准。在C2取得巨大成功的基础上，漫步者再接再厉推出C3。更优美的音质、更先进的技术、更丰富的操控体验集于一身。更人性化的C3不再是简单的多媒体音箱，而是一台家电产品。

本产品符合欧盟RoHS标准

主要特点：

·外置功率放大器设计，立式卧式全兼容
·功率放大器采用全属外壳，改善了散热，也隔绝了干扰
·箱体采用优质中密度板材制造
·8英寸低音扬声器，提供震撼体验
·采用丝绢膜高音和3.5英寸中音扬声器
·卫星箱采用了分频器，中高频表现出色
·采用E.I.D.C（智能失真度控制）专利技术
·具有耳机输出，音量可调
·微处理器控制，数码多功能显示
·红外遥控调节，操控得心应手
·双路输入，可任意选择功换

S2.1标准版

漫步者推出New S系列，用大胆的设计来探索多媒体音箱的巅峰，为高端多媒体音箱树立新的标杆。继S2.1M之后，漫步者新S2.1标准版正式登场，它将引领多媒体音箱走向一个全新的高度，用实力证明中国多媒体音箱设计与制造的水准。S2.1的开发设计耗时2年，每一个元件都经过层层筛选与配对，经过了声学、电子、环境、电磁兼容、环保、安全性能方面的无数次的调试，苛刻的测试就是为了打造精品，树立



里程碑式的样板，以便让用户使用起来称心舒心。它是中国第一套使用超级数字线控器的音箱，也是第一套实际输出功率大于100W的2.1音箱，它更是一套能真正用于音乐欣赏的2.1音箱，它遵循发烧音箱的设计思路，你完全可以把它看成是一套配着巨型低音炮的2.0音箱。它也将成为游戏迷的锁定目标，S2.1也是一套非常适合游戏狂的音箱。

本产品符合欧盟RoHS标准

主要特点：

·3.5英寸口径的卫星箱，彻底杜绝2.1系统普遍存在的中频塌陷问题
·卫星箱采用专门开发的25mm口径高品质球顶丝膜高音单元
·卫星箱采用二阶分频器，并经过精心校调
·单只卫星箱功率可达35W，高于大部分2.0产品
·卫星箱的音质表现完全不逊色于常见的中档2.0系统，中高频表现看齐高档2.0
·卫星箱采用高档撒点烤漆装潢
·卫星箱箱体设计充分为声学优化，采用密闭式声学结构，追求干净的音质表现
·8英寸口径的低音炮，输出功率高达75W
·配备巨型散热器，确保可靠安全的运行
·专门研发的低音扬声器，确保持续大功率输出仍旧性能稳定
·采用高质量中密度板材，足够的厚度确保箱体不易谐振
·真材实料，让音箱毛重达20.7公斤
·功放采用双TDA7296和一颗TDA7294 大功率功放芯片，名牌NE5532运算放大器芯片
·强化的电源设计，滤波电容容量高达27000微法
·首次采用超级数字线控器，扫除以往线控器的种种弊端，并提供最前沿的科技体验
·超大单色液晶屏显示屏，各项参数一目了然
·显示器支持7级亮度调节
·支持红外遥控，配合超大液晶屏，可实现可视化的参数调节
·50级数字化音量调节，让你清晰地知道当前音量大小，带有音量保护功能。
·实用的Boost音量推进功能
·丰富的数字化控制，高低音正负12级、低音炮增益9级、平衡左右18级等等调节功能
·双路音源输入，并为不同音源设计有不同的输入灵敏度
·全防磁设计 P





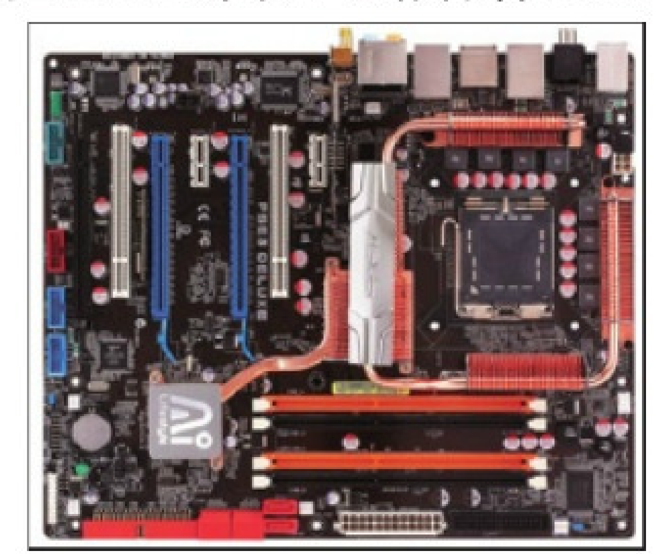
目前最火爆的游戏是什么？毫无疑问那便是《Crysis》！这是目前最新的DirectX10技术游戏作品，它包含了目前众多的3D特效，其画面甚至可与真实世界相媲美。如果说当年的《DOOM3》、《Halflife2》成就了DirectX9的新硬件时代，那么《Crysis》就是揭开DirectX10硬件时代序幕的游戏先锋！

《Crysis》可以说是目前世界上对硬件要求最高的游戏作品，它采用了全新的3D技术，支持DirectX10技术中的众多特效，甚至可以说《Crysis》才能称得上是真正意义上的DirectX10游戏作品，而它那震撼的画面与强大的AI系统也足以吊起任何一个FPS玩家的胃口。让我们大致列举《Crysis》游戏中的部分特效技术：景深、运动模糊、完全的HDR、柔和阴影、球谐、容积云、容积雾、即时柔和阴影、柔和粒子、动态日夜交替变化、阳光衍射、逆光、焦散、视觉适应、高级视差遮蔽映射以及完全交互式的环境，您将在游戏中看到完全可毁坏的物体和植被，还有诸如高级绳索物理性模拟系统这样的物理细节，可以说《Crysis》创造了一个全新的游戏世界，可以说它才是第一个将电影级画质带入寻常百姓家的游戏作品，这种出众的画质完全得益于Crytek所独有的CryENGINE2引擎，是的，借助CryENGINE让曾经的《Farcry》率先达到了DirectX9游戏画面的巅峰，而这款全新的CryENGINE2引擎的确不负众望，为所有玩家交出了一份完美的答卷！

配件	型号	产品价格
CPU	酷睿2 E6850	2200元
主板	华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP	3488元
内存	DDR3 1333 1G*2	3200元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M	2399元
显示器	华硕 MW221C	2999元
蓝光	华硕 BC-1205PT	2499元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	Vento3600+600W电源	2088元

《Crysis》拥有复杂的智能AI设计与近乎真实的物理计算系统，这都需要一款强大处理器的帮助，因此我们选择了性能出众的Intel酷睿2系列的E6850产品，目前最新的45nm四核心处理器价格过于高昂，而酷睿2 E6850则拥有不错的性能价格比，它采用65nm工艺制造，拥有接近3亿个晶体管，但功耗不过65W。其实际主频为3.0GHz，FSB前端总线频率达到了目前最顶级的1333MHz，并拥有2MB*2共4MB的L2 Cache，同时还提供了对支持MMX、SSE、SSE2、SSE3、Sup-SSE3指令集，此外诸如EM64T、XD-bit、VT虚拟技术、EIST节电技术和提供硬件保护功能的LT技术也都集成在这颗处理器中。最新的核心与1333MHz前端总线有效提升了酷睿2 E6850的运算效率，是进行《Crysis》游戏的好选择。

进行《Crysis》游戏需要一个强大的平台进行支撑，不仅是简单配合CPU的运算，与各个系统之间的有效沟通及对显卡的支持能力也非常重要，因此我们选择了华硕最新的优秀产品P5E3 Deluxe-WiFi -AP！这款主板采用了Intel顶级的X38+ICH9R芯片组，能够支持LGA775架构下包括酷睿Core 2 Quad、Core 2 Extreme、Core 2 Duo及PentiumE在内的全系列处理器产品，同时也为最新的45nm处理器产品提供了支持。为了更好的配合高效能处理器产品，并将它们的性能发挥到极致，华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP具有前瞻性的支持高达1600MHz的前端总线频率！完全消除了FSB方面对于系统效能的瓶颈，是《Crysis》流畅游戏的一大法宝。



对于《Crysis》游戏的支持需要主板具备强大的显卡扩展能力，华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP则是其中的当之无愧的佼佼者，这款主板不仅具备3条PCI-Express x16显卡接口，更在此基础之上将PCI-Express x16第一与第二接口升级为PCI-Express 2.0标准，即从传统双向8Gb/s的带宽提升至16Gb/s！比PCI-E 1.0标准的传输速率提升了一倍！这对于需要进行复杂运算的《Crysis》来说是一个好消息，充分的带宽保证了显卡高效的运算处理，而双2.0标准的PCI-Express x16接口更可以提供出色的Crossfire交叉火力技术，能够使用两款支持Crossfire技术的显卡组建一套强大的游戏平台，而随着DirectX的进步，日后第三个PCI-Express x16接口还可以成为拥有物理计算功能的产品的扩展位，如此强大的游戏性能扩展能力充分体现了华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP的强大实力，也为游戏玩家提供了一个绝佳的Game平台。

华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP不仅仅在性能及扩展性上表现出众，它的创新科技与人性化设计同样值得关注。EPU (Energy Processing Unit)是P5E3 Deluxe-WiFi -AP率先装备的一款智能芯片，它可以调节系统供电来达到节能的目的，与普通产品相比，装备了EPU的华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP可以节省7%乃至最高58.6%的电力消耗，为创建节约型社会做出了贡献；Express Gate功能又是华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP一大创新，它通过精悍的Linux系统能够做到最快5秒开机极速体验网络的迅捷服务功能，让您在短时间内即可进行网页浏览、邮件收发及VoIP电话服务，充分展现了华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP的人性化；ASUS WiFi-AP也是这款主板的一大特点，通过附送的网络组件可以轻松实现无线网络功能，其300Mbps的传输速率可比传统802.11g的无线技术快上六倍！而便捷的无线网络软件也能够帮助您轻松在AP-Mode或Client Mode间自由切换，让您可以享受到华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP所带来的便利。此外华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP依然具备Stack Cool 2、Q-Fan 2、AI Nap、AI Slot Detector、Q-Connector、CrashFree BIOS 3、EZ-Flash 2、O.C. Profile、Precision Tweaker 2、AI Audio 2、MyLogo3、SATA on the Go等功能也完全具备，并在此基础之上又研发了可以轻松与笔记本电脑交换数据的AI Direct Link技术及为屏蔽电磁干扰、降低静电影响的Q-Shield挡板技术。华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP不但拥有如上出色的各种功能，还在精湛的工艺之上全面采用了高品质固态电容设计，令这款产品获得了出色的品质，不仅在稳定性上更胜一筹，寿命方面也因全面固态电容的使用而得到有效延长。最后，华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP还通过了苛刻的欧盟RoHS环保认证，最大限度地降低了环境污染，这也符合“GreenASUS”绿色华硕的设计理念。通过如上介绍，相信您也一定对华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP留下了深刻的印象，玩好《Crysis》，就选华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP！

我们拥有了一个出色的《Crysis》游戏平台，具体实现游戏运算、



渲染的产品就更不可马虎大意了，因此华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M将成为我们的首选产品！这款EN8800GT TOP/G/HTDP/512M采用了NVIDIA公司最新的GeForce 8800GT的GPU，它基于全新的G92显示核心，能够支持目前最新的DirectX10及Shader Model 4.0，与《Crysis》游戏中的特效支持完全匹配！这款基于65nm工艺制程的GPU以G80为基本架构，延续了Unified Shader统一渲染架构的设计，其3D单元的组成设计与目前最顶级的GeForce 8800Ultra完全相同，并在此基础之上进行了芯片工艺制程方面的改进，使得它的成本大幅下降，以2399元的价格即可购买到一款性能出众的华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M可谓超值。

华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M具备112个Streaming Processor流处理器单元，它们能够实现Vertex Shader、Pixel Shader及Geometry Shader的功能，在内部中每8个Streaming Processors流处理器单元被划分为一组，同时每组辅以4个Texture Address Unit及8个Texture Filtering Unit单元，通过Thread Execution Manger的管理有效提高了华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M的运行效率。在面对最新的《Crysis》游戏表现中，华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M的Lumenex Engine引擎更可以提供良好的特效支持，任何一个细节都不会错过您的眼睛。



好的游戏还需要好的显示设备，否则再出众的游戏效果也无法给人带来震撼的感觉。华硕MW221C便是进行《Crysis》游戏的最好选择之一，这是一款22寸宽屏幕液晶显示器产品，具备1680*1050的优秀分辨率，这是最适合娱乐的16:10黄金比率，它比传统19寸液晶显示器产品多出约27%的可视面积，在游戏中会给您提供巨大的帮助！在《Crysis》这样的FPS游戏中，因响应时间不足而导致的画面拖影是无法接受的，华硕MW221C拥有独家无残影液晶加速技术（Trace Free Technology），能够将画面灰阶响应时间降低至2ms的等级，让您能够放心畅游在《Crysis》游戏的海洋中。此外，华硕MW221C还具备一项非常适用于《Crysis》游戏的技术，那便是智能动态对比度（ASCR）技术，通过这项技术可以智能调整画面的对比度，2000:1的对比度让您快速发现躲在阴暗处的敌人，保证游戏的爽快感受。在视频等功能方面，华硕MW221C也拥有非常独特的技术，如出色的SPLENDID靓彩技术，这种显示器内建技术能够智能调节画面中的灰度、对比度及锐度等，通过充分优化让视频画面使之看起来更加靓丽！16.7百万色彩、内建HDCP支持、高质感铝制底座……华硕MW221C精致典雅的外观与出色的性能结合在一起，这就是我们要找的《Crysis》游戏显示器！

强大的性能、丰富的功能与优异的品质，以华硕P5E3 Deluxe-WiFi -AP、华硕EN8800GT TOP/G/HTDP/512M、华硕MW221C为主的《Crysis》游戏平台充分展现了这套配置的魅力，它近乎全能。无论是在《Crysis》中激战抑或是欣赏HD高清电影，这套配置均能够圆满完成任务，而华硕产品功不可没！这就是我们要找的《Crysis》最佳游戏平台！

尚品硬盘VIP行动

BenQ DP303–160G 899元邀您赏鉴



DP303

无论外观设计还是内在性能，DP303都堪称是BenQ移动硬盘的典范。借助精良的工艺，设计师在DP303机身正面营造出高贵典雅的钢琴漆镜面效果，配合背面坚固冷冽的铝镁合金材质，使整机充溢着时尚简约的都会风尚气息，方寸之间彰显不凡品位。新一代DP303同样拥有如此纤巧轻薄的机体，却在硬盘数据容量上得以大幅提升，多达160G的存储空间，让你可随心所欲地集聚庞大的数据资源，无论业务数据还是娱乐资料，从此都能尽情收录，一机在手，海量数据随时调用。

超强物理抗震，是BenQ DP303另一大特点。该机引入了目前业界最为先进的零接触磁头启停式设计，借助在盘片外设立固定磁头支架的方法，无论盘片是否转动，磁头都始终停泊于盘片外的支架上，使得磁头和盘片永不接触，即使硬盘遭受剧烈震动，磁头也不会对数据记录区造成损坏，进而确保了每一部DP303都能通过两米跌落的严苛测试。软性防护方面，DP303采用独特的Q-Key加密软件，该软件采用通过NIST认证的世界权威3DES加密技术，可同时对多个文件进行精密快捷的加/解密操作，为珍贵数据提供严谨周密的多重保护。DP303另内置了高效的整合式移动办公平台，用户可以在硬盘中直接进行日程管理、网络账号管理等操作，大大提升工作效率。



DP310s

对移动硬盘品牌而言，除了优质的产品，售后服务也是影响消费者选购的主要原因。BenQ的贴心承诺，从消费者的利益出发，全程提供优质的服务，让你从容体验优雅“尚品”生活。“尚品硬盘VIP行动”现已全面启动，经典DP303-160G 899元，DP310s-160G 999元，想要惬意无忧的移动存储体验？那就赶快加入吧！



中广网宣布签约《武林群侠传Online》



■ 本刊记者 大漠小虾

2007年12月20日，知名互动多媒体及网络游戏运营商中广网在北京国宾酒店宣布，获得我国台湾省知名游戏开发和运营商中华网龙制作的武侠题材MMORPG《武林群侠传Online》在中国大陆地区的独家运营权。双方高层在当天下午的“武林论群侠、海峡系天涯”签约新闻发布会上与国内媒体见面。



中广网总裁王平（左）与中华网龙总经理吕学森互换印章，完成签约仪式

中广网透露，目前《武林群侠传Online》已经进入后期制作阶段，与历来台湾省游戏上市周期有所不同的是，《武林群侠传Online》将于2008年首先在大陆地区投入运营，之后才会在台湾省推出。中华网龙总经理吕学森表示：“我们与中广网已有过多次良好的合作记录，包括之前的《飘流幻境》和《新蜀山剑侠Online》。我们充分相信中广网在运营方面的经验和实力，中华网龙与中广网之间的合作必将是成功和愉快的。”

《武林群侠传Online》是中华网龙历时两年、耗资巨大研发的武侠网络游戏，引入了全新的游戏战斗方式，在设计上也将更多地迎合大陆玩家的口味。中广网在宣布运营的同时也明确表示，《武林群侠传Online》将采用“免费”运营模式。吕学森向到场的媒体代表透露，《武林群侠传Online》的收费模式将是“颠覆性”的，玩家可以在金钱支出与在线时间两者之间取得平衡，从而使付费与免费玩家在游戏中能够“保持高度的和睦”。会后，本刊记者对中广网总裁王平和中华网龙总经理吕学森进行了专访。

大众软件： *中广网此前运营的网络游戏一直处于比较低调的状态，这次双方宣布签约，并将合作称为“海峡两岸历史上最大的软件合作案”，是否意味着中广网的游戏战略也将有所调整？*

王平： 是的。作为中广网来讲，网络游戏并不是我们唯一的业务领域。但是面对现在网络游戏业发展的形势，我们认为，《武林群侠传Online》确实将是中广网游戏业务从小步快跑到大步突破的开始。我们将在奥运年为中国的游戏玩家带来真正意义上的武侠游戏，它将是中广网未来腾飞的开始。

大众软件： *为什么中华网龙选择首先在内地市场运营《武林群侠传Online》？*

吕学森： 大陆市场是全球网络游戏发展最快、前景最广阔的市场，因此我相信以后不只是我们，会有越来越多大陆以外的厂商选择这里作为自己产品的首发地。可以说，《武林群侠传Online》首先在大陆地区上市有战略方向的考虑。在未来的几年内，大陆市场都将是我们战略的核心地带。不仅是《武林群侠传Online》，相信未来会有更多的作品遵照这个模式来运作。P



《战火》玩家北京聚会

2007年12月23日下午，来自北京及周边地区的近百名《战火——红色警戒》玩家齐聚北京中关村“酷热音乐厨房”，参加由“《战火》协会”举办的玩家网聚活动。慕名而来的玩家不仅在现场得到了《战火——红色警戒》的周边作为入场礼品，还在现场主持人的引导下，参与了“拼酒量”“物资走私”等有趣的游戏项目。参与活动的玩家不仅得到了战火币的奖励，还赢得了价值不菲的MP4、PSP等珍贵礼品。据悉，随着第一次北京玩家聚会圆满成功，接下来类似的活动也将于近期顺利展开。



“圣诞老人”在采访获奖玩家

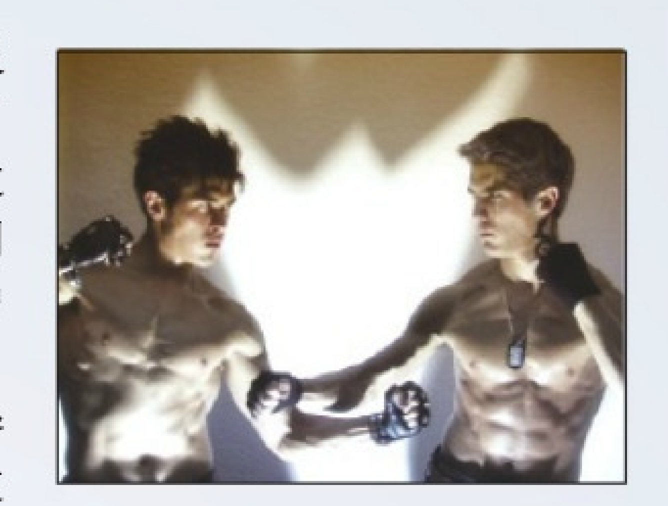
顶级电竞俱乐部WE主场正式开启

2007年12月23日下午，中国品牌的世界顶级电竞俱乐部WE在上海市风云网吧内举行了主场开启仪式，上海市闸北区文化局领导和上海社会体育中心领导以及上海文广游戏风云频道GamesTV总监许云波先生都特别出席。主持WE主场启动仪式的是著名电竞美女兜兜。现场礼品发送、明星签名、合影、有奖问答等活动环节持续进行，期间由Intel提供奖品的“Intel Sky挑战赛”让整场活动达到高潮。在电子竞技被纳入我国第99项体育比赛项目后，便开始了其缓慢的发展之路，今天WE的主场启动意味着越来越多的人开始体验这项运动散发出的竞技魅力和竞技精神。“主场”这个概念来源于传统体育竞技项目，但出现在电子竞技这个项目尚属首次。WE的主场——风

云网吧正式启动后，队员的日常训练、比赛都将在这里进行，风云网吧也将成为明星队员与其Fans亲密接触的场所。最后，我们衷心希望拥有主场之后的WE再接再厉，带给支持者和中国电子竞技爱好者更多的荣誉和欢乐。


包括Sky在内的WE明星选手在主场与粉丝亲密接触

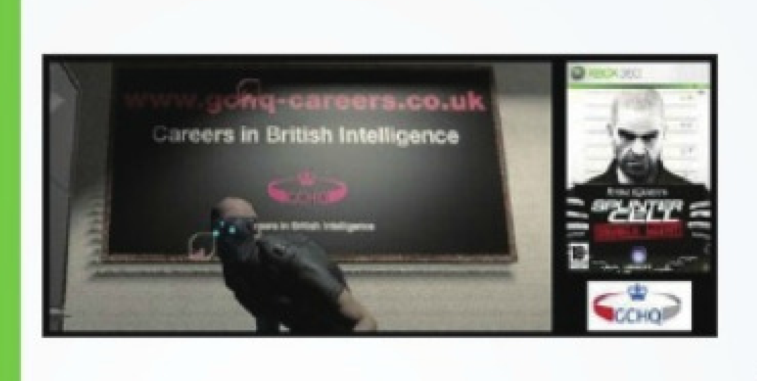
《铁拳》电影版确定导演人选



据美国《综艺》杂志报道，《铁拳》电影版敲定了最终导演人选，他是导演过《狂蟒之灾2》的德怀特·利特（Dwight Little）。他也曾在福克斯公司的《24小时》《越狱》等电视剧中担任过导演。《铁拳》的电影版计划在2008年2月4日开始拍摄工作。自Crystal Sky公司以6000万美元买下了游戏的改编权后，电影版的推出一直在延期，看来2008年我们有希望看上这部电影了。

英国政府购买游戏内广告位

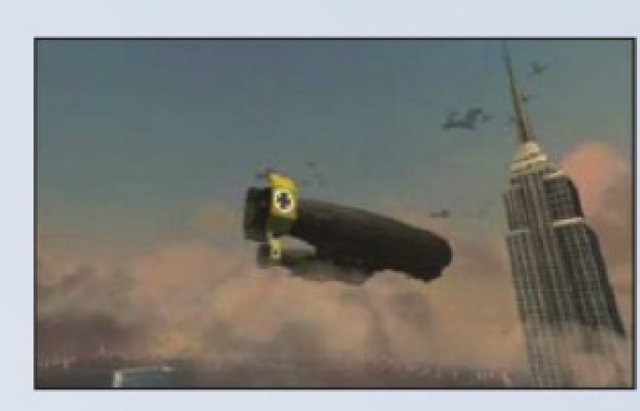
苏格兰运输大臣Stewart Stevenson向媒体表示，由于交通事故率的上升，他们希望用一些新的途径来向年轻人宣传不要酒后驾车的道理。政府估计，英国15到24岁的青年人中有73%在家中玩游戏机。“游戏中公益广告不仅不会扰了玩家游戏的兴致，还可以通过游戏加深大家对广告的印象。”官员表示，如果试验获得成功，他们将增加投资，并撤除了酒后驾车广告外，还会向游戏投放其他有关交通安全的宣传语。苏格兰政府首批将支付1万英镑作为试验，购买多款XBox 360游戏中的虚拟广告牌，包括《极品飞车——卡本峡谷》和PGR4两款赛车游戏以及NBA Live。由于酒后驾车宣传的针对性，因此今后这一广告计划也主要针对赛车游戏。这已经不是英国政府第一次购买游戏中广告以引起青年人的注意。2007年10月，英国政府情报部门GCHQ就购买了《细胞分裂——双重间谍》中的广告位，用来招募新的情报人员。



晶合新作

Codemasters推出另类二战游戏

Codemasters公司与Spark Unlimited公司宣布联手开发一款最新的二战题材游戏《转折点——自由的陨落》（Turning Point：Fall of Liberty）。这款将在PC、PS3和Xbox 360上同时推出的作品，其内容非常另类，它虚构了在美国本土作战的情节——二战中丘吉尔之死导致纳粹胜利的情节。游戏中的世界——德国军队占领了美国的东海岸，入侵了纽约与华盛顿；美国的反抗者们不得不拼死努力，要保卫自己最后的一片领土。



《倚天剑与屠龙刀》正式公测

近日，蓝港在线召开发布会正式宣布进军网络游戏市场，首款网游《倚天剑与屠龙刀》已正式公测。由王峰领衔创办的蓝港在线成立于2007年3月，同年5月，蓝港在线接受国内著名风险投资机构IDGVC投资。蓝港在线董事长兼CEO王峰表示，《倚天剑与屠龙刀》是一款武侠题材的回合制游戏，公测距蓝港在线创办仅9个月的时间；蓝港在线的另一款签约游戏《问鼎》是《问道》的续作，是一款大型历史题材类游戏。此外，蓝港在线也在布局自主研发。原网易《大唐豪侠》系列产品的研发主创人员加盟公司，负责制作知名玄幻武侠小说《佣兵天下》同名网络游戏，并开始3D引擎项目研究。王峰表示，蓝港在线完成了3年的产品布局。他希望在未来3年能发行5款网游，达到收入超过10亿，利润达5亿元的目标。



《使命召唤4》进入中国

国内单机游戏发行商北京中电博亚科技有限公司继成功代理《使命召唤2》（Call of Duty 2）后，与美国动视（Activision）公司再度携手，近日宣布在国内代理发行《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4：Modern Warfare），同时代理发行的还有另一款FPS大作《生化奇兵》（Bioshock）。春节时大家有得玩了——前提是必须有台好电脑。

卡通网游《奇幻宝贝》1月3日公测

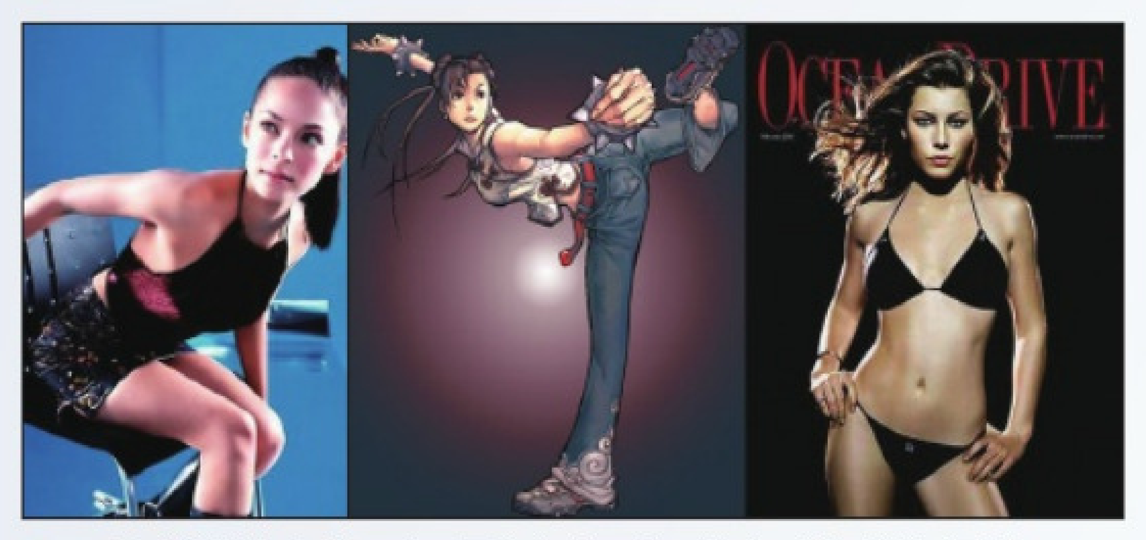
《奇幻宝贝》封测活动已于2007年底前圆满结束，并在2008年1月3日开始在台湾省进行公测，而游戏的产品包也已在公测当日同步发售。传奇网络表示，由于玩家在封测过程中热情地给予许多协助与建议，让“压力测试活动”“挑战未来梦幻宠”乃至整个封测活动能顺利完成。为感谢参与封测的玩家，在封测结束时，角色达到40级以上，就能在公测获得人型圣诞宠物。即日起，符合上述条件的玩家，可以至全新改版的官网申请公测账号，兑换圣诞宠物。



春丽

春丽又回来了！

为纪念“街头霸王”系列诞生20周年而制作的电影《街头霸王——春丽传奇》（Street Fighter: Legend of Chun-Li）将于2009年公映。与以前所拍的街霸题材电影不同，本作的故事是以春丽为主人公而展开的。据Comingsoon.net网站披露，担当影片主演的女主角最近确定为加拿大演员Kristin Kreuk。在此之前，她曾担纲过美国电视系列片《超人前传》中部分剧集的女主角。更在此前，也曾传出消息称女星Jessica Biel会扮演春丽。哪国人扮演春丽都不重要，因为每个人都知道，她是来自中国的最厉害的女功夫家。

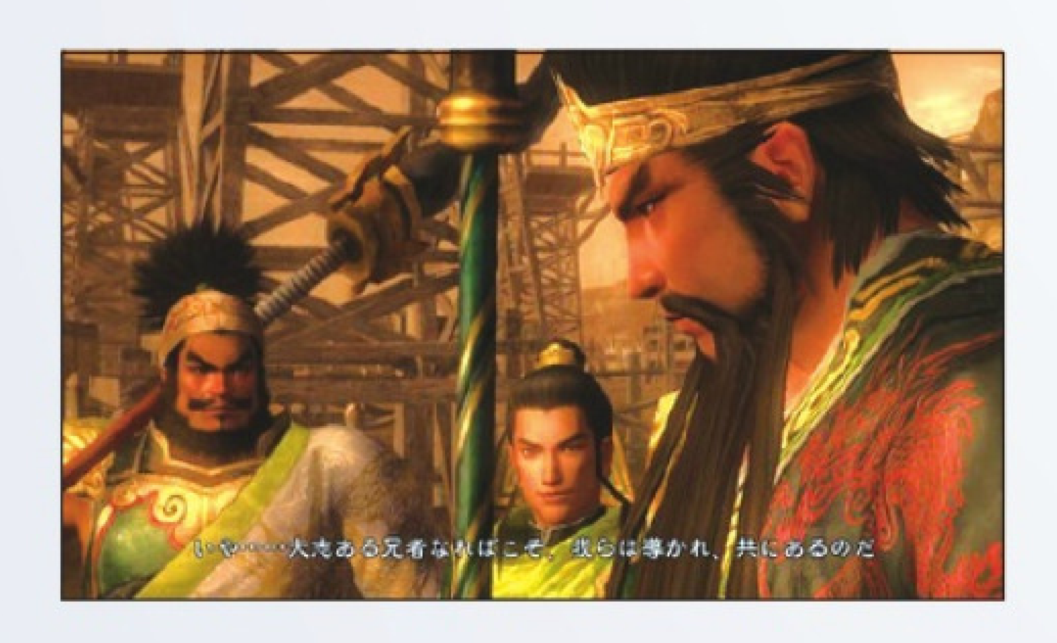


图左为Kristin Kreuk，图右为Jessica Biel，谁更像春丽呢？



“我们到底喜欢真·三国无双的什么呢？”——一位《真·三国无双5》的玩家这样问

《真·三国无双5》推出后，在玩家中的口碑并不算好。很多人认为其画面配不上最新的机能，情节简单化，最强武器等吸引人的系统也被取消，这些因素导致玩家质疑它是个半成品。一位玩家说：“我们到底喜欢真·三国无双的什么呢？不外乎就是什么最强武器、三国情节等。光荣真的要让我们‘光荣’起来呀！”





晶合快评

《征途》的因和果

■本刊记者 冰河



《征途》又挨骂了，这一次出手的是一向以犀利深入而知名的报纸《南方周末》。2007年12月20日出版的报纸用约2个整版的版面，详细记述了一位在《征途》中征战近一年，已经成为“国主”的女性玩家的心理历程，并由此发散开来，对当今中国网络游戏所风行的生存规则、价值观、财富观以及人际规则都作了细致的描述和分析。这到底是怎样的一篇文章，只要看看互联网上四处的转载即可明白。值得注意的是，《南方周末》在刊发这篇名为“系统”的文章之后，尽管受到了来自读者的热烈关注，但随后在南方周末的网站上，该文的电子版和PDF版却在几小时后莫名消失，连同当期相关版面栏目的名称也随之“缺席”，连累着其他各大门户网站当天的转载中也少了它。而就在此前一期，针对史老板的巨人公司在美国纽约证券交易所成功上市的专题访谈文章——“一般人都认为我坏”，却毫发无伤地依旧停留在相关页面上。显然，这很能说明一些问题，有人被这篇文章惹毛了，所以它不得不消失。我们也不能怪《南方周末》为何如此软弱，没有职业操守什么的。事实上，这篇文章能发出来就已经近乎一个奇迹了。因为就在11月底，据我所知，巨人公司刚刚和《南方周末》达成了一项合作，由巨人方面出资，赞助该报记者前往欧亚北美进行一次名为“奥运征途”的大型系列报道，追溯奥运会给主办城市带来的机会和影响。不知这篇报道出台之后，还会不会有这么一回事？

由于职业的原因，我也曾多次与《南方周末》的记者打过交道，也曾经在史老板的见面会上和他们一起就《征途》中所存在的问题连续发问。虽然对于网络游戏，他们由于缺乏长期深入关注而缺少足够的专业了解，但新闻业务方面的水平和一股锐气，却让我等佩服。有些明明知道问不出答案、还会惹人不高兴的问题，他们依旧敢坚持追问，丝毫不顾忌对方越来越难看的脸色。不知是出于对游戏行业的无知，还是出于更深层次的无畏。

这篇消失的文章，对于南周这样更多关注社会民生而不是关注网络民生的媒体来说，已经足够出色了。不过我相信，他们一定没有想到这篇文章带来的后果，不仅仅有部分网民对报道称赞，更有不少网民看了这篇报道之后，首先做的是找到巨人公司网站，下载《征途》的客户端。因为他们认为，这样一款完全依靠金钱和暴力求生存的游戏，实在是太适合他们的口味了。而这样的网民，我听到的看到的都不在少数，除了N多的小P孩之外，有不少是已经有家有业、生活稳定的成年人。显然，《征途》通过《南方周末》所宣扬表现出来的那种生存逻辑，就是他们的梦想和追求。

在这种情况下，我们需要抨击的仅仅是史老板和他的企业么？《征途》这个网络游戏聚宝盆，究竟是一个因还是一个果？P

Codename Panzers：Cold War
钢铁行动——虚构战争

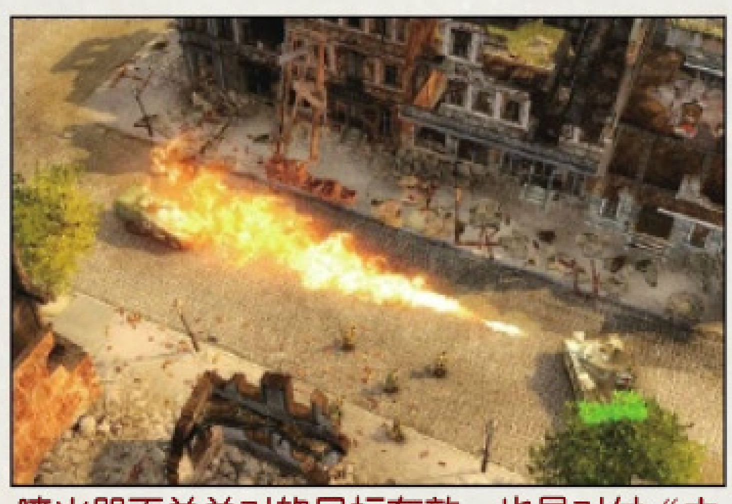
■ 四川 黑嘿



策略	制作：10tacle Studios	上市日期：2008年第一季度
	发行：EA	推荐度：★★★★

另一个历史时空

由Stormregion制作的著名二战题材装甲策略游戏《钢铁行动》系列的最新作《钢铁行动——虚构战争》（以下简称CW），由来自匈牙利的游戏开发组10Tacle Studios负责制作。本次所改变的不单是高素质的3D引擎和更大更广的战场，还有该系列一贯对历史战役的写实化表现手法。尽管我们都知道历史没有“如果”，但不少历史迷都常常有这样的讨论——如果某一历史事件没有发生，今天的世界又会是怎样的？1945年，东线和西线参战国组成的盟军解放柏林，接下来的就是20世纪50～90年代人所共知的时期。CW则虚构了这样一个事件：1949年，驻扎在柏林坦普豪夫机场（Tempelhof airport）两侧的两个派系军队发生了冲突，成为一场席卷欧洲的残酷战争的导火索。



喷火器不单单对软目标有效，也是对付“大铁壳”的杀手锏

“关公战秦琼”的胡闹并非是《钢铁行动》系列的特色，在游戏的表现方式上，对这种“历史味”的营造也是相当注重的。制作组采集了大量的黑白电影纪录片，对之进行了重新剪接和配音，并制作了不少CG动画作为补充，以增加这段架空历史的“厚重感”。CW并不像《突袭》系列一样，为各参战方制作有单独的战役任务，游戏主要是以西方军队为主线，同样有3个以东方军队为主角的附加任务。

写实化战场表现

CW继承了该系列作品对模拟性一贯的写实化作风，游戏中将出现20世纪50～70年代两大军事集团曾经广泛使用过的各种装甲车辆，它们的火力、速度都将在游戏中得到真实再现。装甲题材策略游戏只要一谈模拟性，就不得不说到对前面、两侧和后方装甲的真实再现，因为装甲战术很大程度上就是围绕“如何绕到敌侧翼”而产生的。对此，目前表现较为完善的应该是《二战英雄》和《战争之貌》，这两款游戏中已经把各种陆战霸主的优势和薄弱点都呈现得淋漓尽致。在CW中，一辆坦克的受创效果甚至将精确到发动机盖、履带这样的细节。所有车辆都不是以生命值来表现的，就跟真实的车辆一样，是以不同部位的装甲厚度、倾角以及不同弹种在不同距离、不同入射角击中实时计算损伤。游戏所使用的Gepard 3引擎支持完整的物理效果，将各种爆炸所带来的物理效果融入游戏方式，已经成为RTS游戏的标准，对此CW还将战场上各种“非实体因素”的物理效果，作为钢铁怪兽们交锋过程中的不确定因素。如击毁一辆战车，残骸冒出的滚滚浓烟并不是对战场的“装饰”，还会阻碍对方坦克的视线，以烟雾和地形因素（如大弹坑、废墟）为掩护，对敌人进行出其不意的袭击将成为可能。雨水会影响步兵的视野，这样步坦协同过程中的坦克将损失对两侧敌情的观测能力。



炮塔被炸飞的华丽效果

向《英雄连》致敬

使用“战锤”规则的《英雄连》，给多年来生活在“玻璃渣”阴影下的RTS游戏市场注入了一股清新之风。CW除了保留原作高战术性的特色外，也从《英雄连》中借鉴了不少设计。所有的任务都是围绕地图上的战略点展开的。游戏并没有采集、生产这些传统RTS中的内容，取而代之的是声望点（Prestige Points），它可以用来购买支援军作为预备队，在战场呈胶着状态的情况下作为尖刀部队投入使用。这一数值是通过以下3种方式来获得的：占领战略要点、完成附加任务和消灭敌人。这样就避免了战场在一方获得优势后，出现一边倒的情况。丧失战略点的玩家，完全可以再集中剩余兵力，对敌实施重创后重新获得声望数值点，从而补充军力，完成战场的逆转。和《战争之貌》类似的是，CW中无论是步兵还是坦克，都是以小组为单位投入战场，玩家可以单独指挥，但每个小组所获得的经验值和等级是以集体方式提升的。而援军是不具备这种能力的，这也要求玩家能够当好小队保姆，培养出一支真正意义上的钢铁雄狮。

建筑物遭受损毁后的真实物理效果

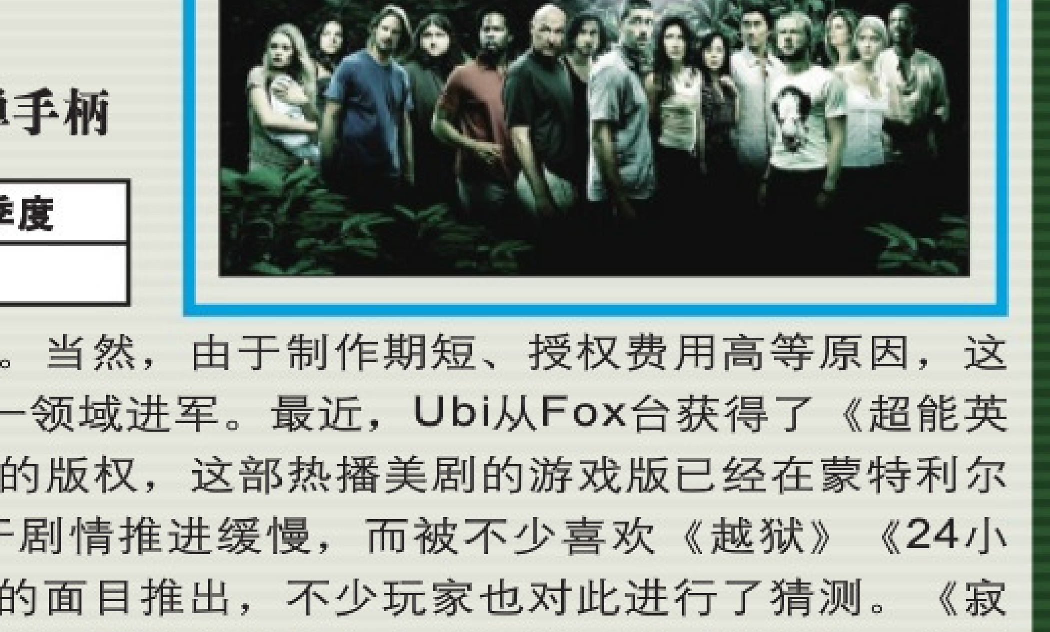


CW有大量向《英雄连》致敬的痕迹

由于作战单位在损失后很难获得补充，获取敌方的战车也就非常重要。在《战争之貌》中，轻伤的战车可以通过工程师的维修，重新获得战斗力；而在CW中并没有这一设计，取而代之的是对喷火兵和特种部队的重视。喷火兵对敌方战车的合理“烧烤”，可以消灭其乘员，从而将战车捕获；具有迷彩效果的特种部队则可以悄无声息的方式，将放松戒备的敌方战车据为己有。

迷失 LOST

■ 江苏 防弹手柄

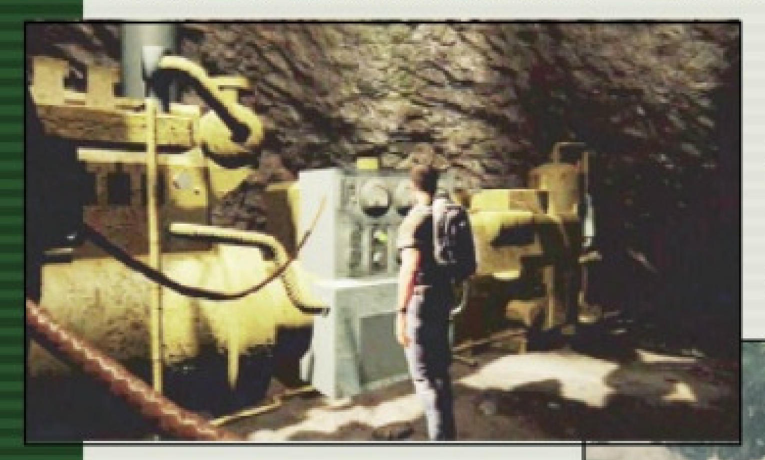


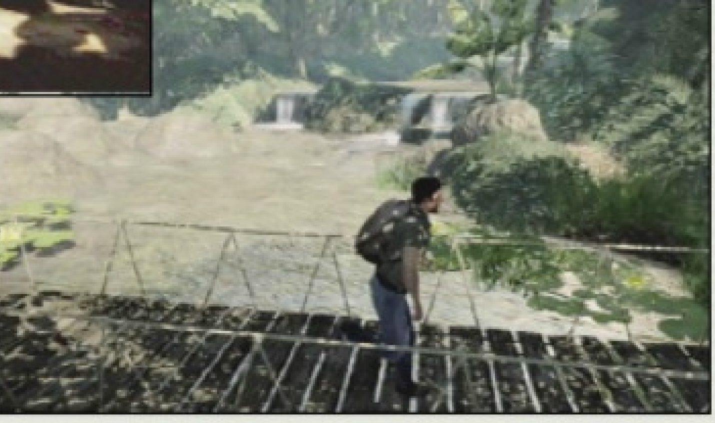
冒险	制作：Ubi	上市日期：2008年第一季度
	发行：Ubi	推荐度：★★★★

将热门影视作品改编成游戏，曾经是美国艺电产品线的一大特色。当然，由于制作期短、授权费用高等原因，这类游戏的质量往往参差不齐。近年来异军突起的Ubi Soft也开始向这一领域进军。最近，Ubi从Fox台获得了《超能英雄》的游戏改编权，而早在两年前，他们就购买了《迷失》（Lost）的版权，这部热播美剧的游戏版已经在蒙特利尔工作室秘密开发了一年多。这部充满悬念和人文色彩的电视剧，由于剧情推进缓慢，而被不少喜欢《越狱》《24小时》这种节奏美剧的观众视为“扯淡剧”。它的游戏版究竟会以怎样的面目推出，不少玩家也对此进行了猜测。《寂静岭》的心理惊悚风格、《古墓丽影》风格的探险，甚至是《孤岛危机》那种在真实大自然环境下的动作体验，都是可行方案。根据制作组最近发布的资料和视频来看，《迷失》将是这3种游戏模式的结合体。当然，剧集的那种野性风格，也将贯穿于整个游戏之中。

原汁原味的Lost氛围

剧集的“粉丝”们都知道，《迷失》是一个“简约而不简单”的故事：澳洲大洋航空的815次航班在太平洋上空发生故障，飞机坠落在一个无人小岛上，本应该是《荒岛余生》这样的求生片，但小岛上废弃的实验基地、神秘的“黑烟”，以及动机不明的“其他人”，都将这群空难的幸存者推入无尽的迷雾中。根据本次公布的影像资料来看，玩家将扮演这群幸存者中的一员，来揭开层层谜团。具有强烈责任感的帅男医生Jack Shephard、以花花公子面目示人的Sawyar、“石佛”John Locke和“肥肥”Hurley都在本次的视频中出现。当然，“小雀斑”Kate和“情圣歌手”Charlie等人气角色也肯定都会在游戏中登场。视频中所演示的主角为Jack，玩家以第三人称尾随视角控制这个剧集中的主角，在危机四伏的丛林场景中冒险，而剧集中的其他角色，也将可供玩家操作。和电视剧中的人物特征相吻合的不仅是肖像，还有他们各自的技能。比如Jack可以实施外科手术，Locke拥有野外生存技能，“中东男”Sayid的战斗技巧首屈一指。


和剧集类似，解谜成分构成了Lost的核心游戏方式

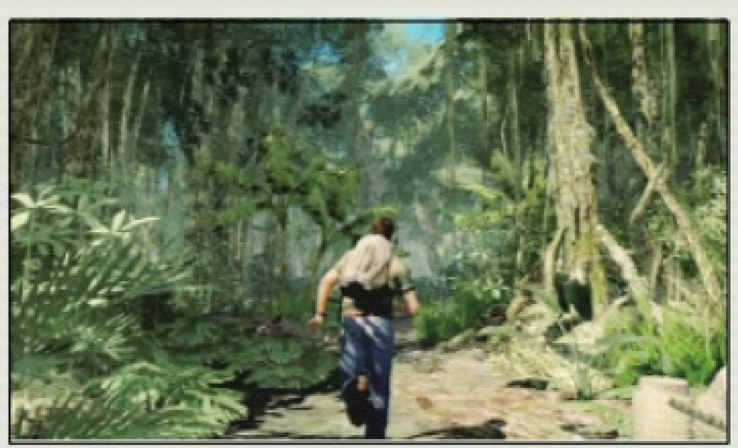

看这逃命的狼狈姿势，估计吊桥那头的一定是那股神秘的“黑烟”吧

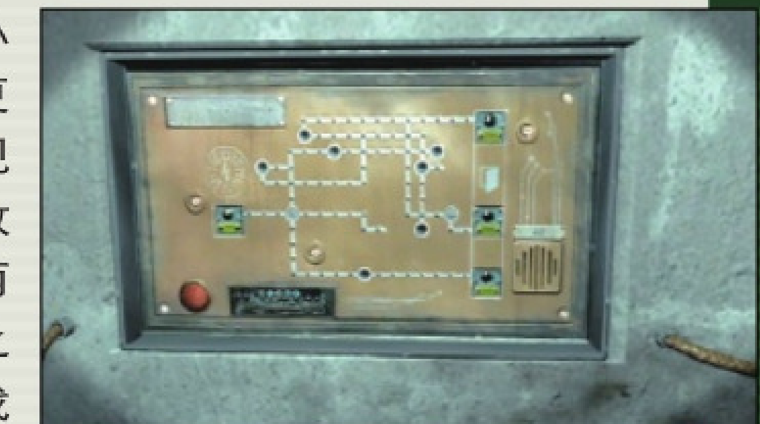
游戏的画风将着重再现电视剧的神秘风格，各种阴影和光线特效的使用，都把人拉回到了《迷失》的独特氛围之中。制作组请到了剧集的原班音效人马，包括音乐总监Michael Giacchino为游戏谱曲，使得游戏也将具备剧集那种特有的惊悚迷幻色彩。


酷老头Locke

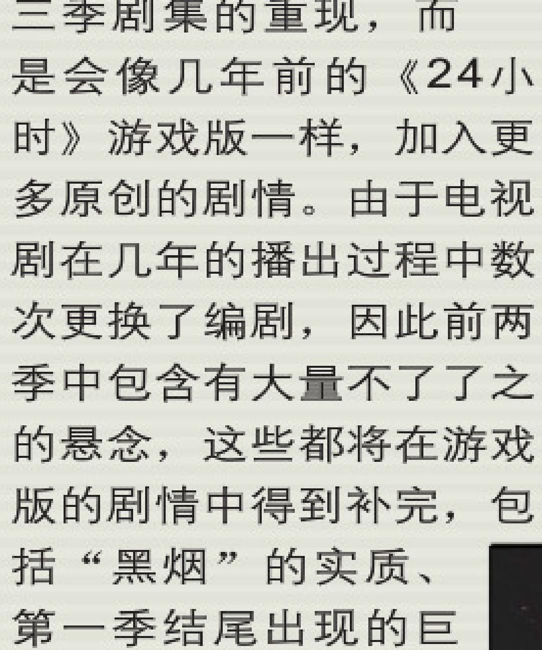
动作和冒险风格的结合

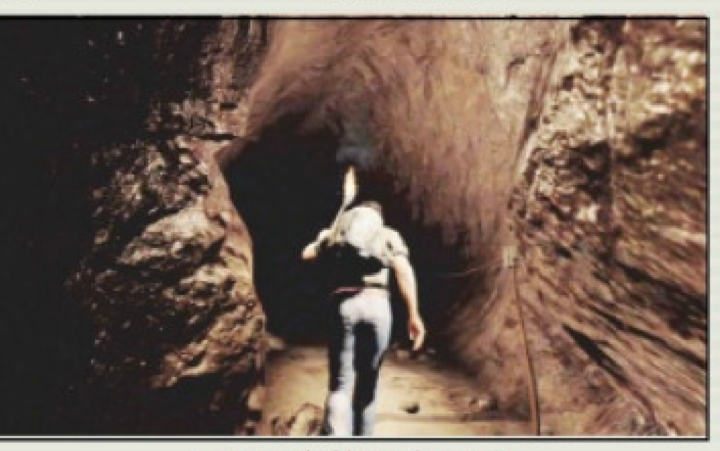
游戏的冒险元素使用了《神秘岛》等经典游戏的设计，在进入解谜环节之后，将以第一人称视角来让玩家从周围环境中寻找解决难题的蛛丝马迹。剧集中的洞穴、地下实验舱等神秘的场景，也将提供给玩家锻炼脑力的舞台，也有各种用于解开谜题的小游戏，如预告片中出现的电路维修谜题。对电视剧剧情烂熟于心的玩家，未必能在游戏中过关斩将，这是因为，游戏版并非是对三季剧集的重现，而是会像几年前的《24小时》游戏版一样，加入更多原创的剧情。由于电视剧在几年的播出过程中数次更换了编剧，因此前两季中包含有大量不了了之的悬念，这些都将在游戏版的剧情中得到补完，包括“黑烟”的实质、第一季结尾出现的巨石像等。

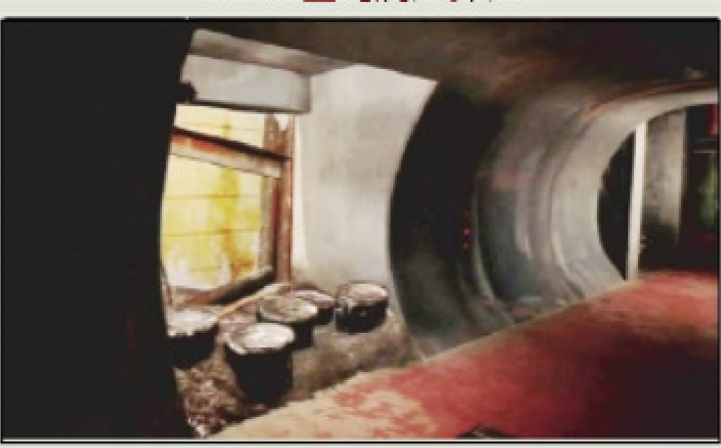

丛林的逼真程度丝毫不亚于大名鼎鼎的《孤岛危机》


解谜小游戏

本次公布的视频中没有出现战斗的内容，但使用火器同神秘的“其他人”作战，应该会是游戏内容之一。视频中出现了Jack在努力奔跑以躲避某种威胁的画面，相信野兽、“黑烟”和充满杀机的原始森林，都将让玩家时刻紧绷自己的神经。P




Jack医生的洞穴探险


神秘的地下仓

X III Century：Death or Glory
13世纪——生死之战

■江苏 老黑

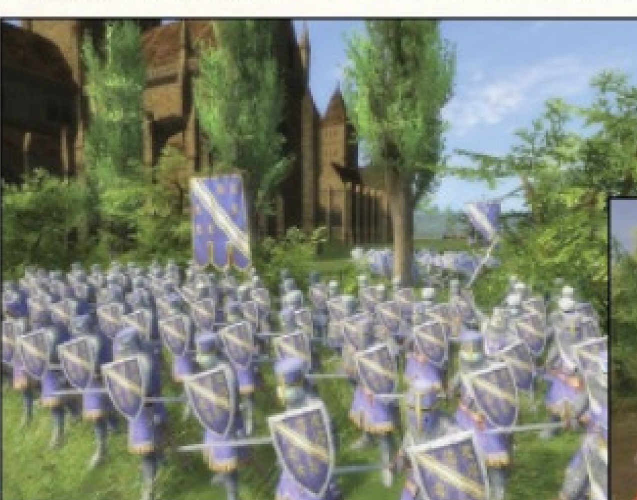


即时策略	制作：OSW Games	上市日期：2008年第一季度
	发行：Atari	推荐度：★★★★

游戏业有这么一个奇特的现象：当一款原创作品成为经典之后，在其身后很快就会出现大批质量参差不齐的跟风之作。也有一些作品，由于其开发小组技术实力过于强悍，其作品中有许多难以克隆出来的效果，导致跟风者根本不敢涉足同类型游戏的开发，典型的例子就是Konami的《实况足球》系列（即PC版《职业进化足球》系列）和SEGA的《全面战争》系列。现在，一个来自俄罗斯的游戏制作团队OSW Games开始了他们对中世纪战场的独特诠释，这款名为《13世纪——生死之战》（下文中简称X III）的游戏将向《中世纪——全面战争》（下文中简称MTW）系列发出强劲挑战。

让回合制走开

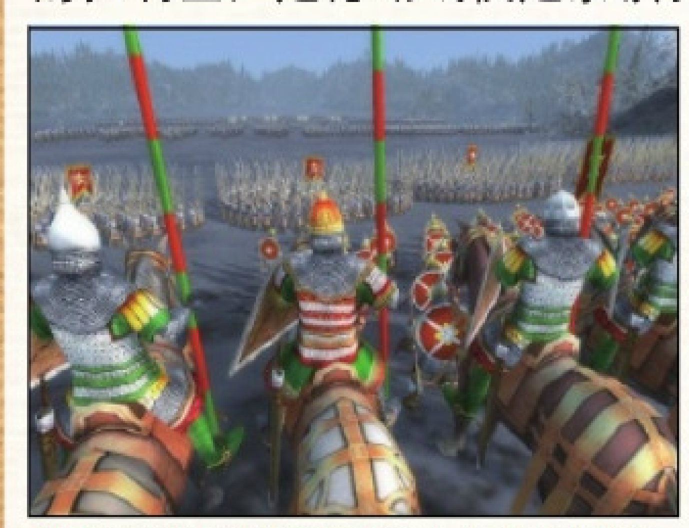
尽管拥有类似的直观表现效果，但X III和MTW属于不同类型的游戏：后者属于回合制战略游戏，战争只是实现战略的一个组成部分；而X III中不存在回合制战略层面，是一个典型的战役制RTS游戏。游戏中收录了13世纪欧洲大陆上决定历史进程的4场关键战役——布汶战役（Bouvines）、福尔克战役（Falkirk）、纳瓦斯-德托洛萨战役（Las Navas de Tolosa）和楚德湖战役（Lake Peipus）。每个战役由5～10个小关卡组成。



可以看到，X III并没有“全面战争”早期作品士兵“千人一面”的弊病

枪骑兵对弓骑兵，一直是让古代指挥官们头疼的问题

布汶战役发生在1214年7月27日，菲利浦一举击败德皇奥托四世与英王约翰结成的反卡佩军事联盟，俘虏了佛兰德斯伯爵费朗，这个战役将考验双方玩家对骑士和长矛手的运用；福尔克战役曾经在电影《勇敢的心》和游戏《帝国时代II》中出现，玩家将扮演苏格兰民族英雄威廉·华莱士，率领反抗暴政的义军，对抗爱德华一世精锐的长弓手和骑兵部队；纳瓦斯-德托洛萨战役是西班牙收复失地运动的一场关键战役，阿方索八世所率领的伊比利亚民兵将同北非的莫尔人决一死战，以基督的名义重新夺回伊比利亚半岛南部的控制区；楚德湖战役是条顿骑士团在东征过程中同俄国人的一场血战，由于这是制作组祖国历史上的一场辉煌胜利，因此也是X III的压轴大戏。诺夫哥罗德联军在楚德湖的冰面上击败条顿骑士团，阻止了日耳曼人向东正教势力圈的渗透，而如何将地形和天气优势转化为自己的胜利，将是考验俄国反抗军的关键。



X III在画面表现上无法和“全面战争”相抗衡

求同存异

在基本的战斗方式上，X III和“全面战争”系列是完全一致的。在细节上，二者则存在一定的区别。首先是视角，X III采取的是全方位上帝视角，镜头并不局限在本方军力周围，而是可以在战场上自由缩放。这样做的好处就是可以提前了解敌方的军力部署，缺陷也是显而易见的，比如战场上的巧妙部署所带来的突然性就很难达成了。在阵形控制上，X III采取了当年“全面战争”系列的第一款作品《将军》中的设定，无论什么兵种，都可以在各种阵形之间进行切换，阵形的好坏将影响到部队的实际作战效果。比如将长枪手排成三角阵来进行防御（如同《斯巴达300勇士》中违背军事常识的那一幕），则在骑兵面前根本不堪一击。同理，把骑兵排成没有层次感的横列阵去冲锋陷阵，也只能发挥其一成的实力。



攻城战一直是“全面战争”令人诟病的地方，希望X III能有较好的解决方式

根据国外游戏网站对制作组送测的内部DEMO的评价来看，X III中骑兵的威力过大，事实上通过官方公布的5分钟宣传片中也可以看出这个问题：片段中的条顿骑士冲击步兵时，几乎是以割草机的效率、豪华跑车的行进速度，将整个步兵阵推平。而在MTW中对骑兵的设计要合理很多，骑兵必须完全“冲”起来之后，才能发挥对步兵毁灭性的打击效果，地形、距离等因素都是影响骑兵起速的关键。由于距离游戏发售还有一段时间，因此相信制作组还有时间对这个不平衡的设计进行调整。

此外，由于OSW只是小规模的制作团队，欠缺一定的技术实力和财力（制作组的官方网站居然只有一个空的域名），X III的视觉效果和MTW系列相比还存在不少缺陷。X III中各兵种的动作还显得很僵硬，从目前公布的视频资料来看，战争场面的造势效果和MTW相比也有着不小的差距，但考虑到MTW系列的辉煌也不是一款作品就完成的，相信在不久的将来，在古代战争题材游戏上，玩家们会多出一个新的选择。P

Tom Clancy's EndWar
汤姆·克兰西的末日战争

■ 江苏 防弹手柄

策略	制作：Ubi上海分部	上市日期：2008年第一季度
	发行：Ubi	推荐度：★★★★

以大兵团作战、超华丽战场表现效果和声控特色为卖点的《汤姆·克兰西的末日战争》（以下简称EW）近期就游戏方式进行了进一步说明。由于采用了《全面战争》式的集团控制方式，很多玩家怀疑这一冷兵器战场的控制模式是否适应未来的高科技战争，而在这次的展示中，我们可以看到EW并不是对“全面战争”游戏方式的照搬照抄。

征服模式

目前制作组已经公布了两种单人模式：横扫千军（Annihilation）和征服（Conquest）模式。前者类似于“全面战争”的自定义战斗，玩家自选敌我双方单位，展开大规模的火爆对抗，完全是战术层面的较量。而“征服”模式除了直面交锋外，还具有很大的战略性。

征服模式一开始，玩家只能操控3支部队进入战场，你的目标是控制整个地图上5～7个战略要点。每个战略要点的价值都不一样，有的能够提升士气，有的可以对部队进行升级，还有的可以获得增援。游戏中共有7类兵种——步兵、工兵、坦克、运输机、炮艇机、炮兵和指挥车，喷气式战机作为空袭单位出现，无法直接操作。各兵种的平衡性采取了“剪刀石头布”这种最直观的方式，坦克部队惧怕炮兵部队，而炮艇机则是炮兵部队的天敌，装甲部队中的弹炮合一战车，则又可以反过来克制只能在低空才能攻击地面部队的炮艇机。无论怎样，步兵都是整个战场食物链最底层的一环，但他们在征服模式中也有极其重要的作用：所有的战略要点，只有步兵才能占领；步兵还可以进入建筑物，从而增加自己的生存能力。诸兵种相克制的关系随着游戏的进行也会发生很多微妙的变化，和“全面战争”类似的是，单位在战斗中会获得经验值，从而提升自己的等级，这并不只是攻防数值的提升，还可以让一个军团附加有新的功能，比如顶级的步兵精英部队就可以兼具防空和反坦克的功能。


游戏中3方势力的未来战争，仍然以现役装备为主

当一方军队控制了大多数战略要点之后，游戏就会进入“末日战争”（EndWar）阶段，这会导致如下几件事情发生：此时会出现一个倒计时条，计时结束后占据优势的一方就会赢得战斗的胜利。同时，“末日战争”阶段也是一把双刃剑，它更类似于刀剑格斗游戏《侍魂》中的“怒槽”，丧失战场控制权的一方可以在这段时间内获得全满的士气和一部分增援，只有在这段时间内夺取对方的一个战略点，才可以结束末日倒计时。EndWar阶段，双方都会获得一次空袭权限，并且可以使用太空轨道核投射武器WMD。这种无差别的大范围杀伤武器可以让战场发生戏剧性的变化，比如在被敌优势部队包围后，用WMD进行自杀式攻击，就像预告动画最后出现的一幕一样，合理使用EndWar阶段，完全可能上演惊天动地的大逆转。

声控方式

EW中并不使用传统RTS的上帝视角，选中部队后，镜头会固定在这支部队进行移动，但玩家完全可以用不切换屏幕的方式指挥其他部队进行战斗。所有参战部队和重要战略点都是以字母和数字为代号，以图标方式呈现在微缩地图上，套用固定的语法模板，就可以像一名真正的将军一样，面对数字战场指挥千军万马进行作战。如控制兵牌栏（和“全面战争”系列类似的界面）中的一号部队移动到编号为F的建筑物，可以对着麦克风说“Unit one, move to foxtrot”。敌方编号为1的炮艇机部队来袭，而玩家的防空部队编号为3，则可以说“Unit three, attack hostile one”。在“全面战争”系列中，由于部队会被歼灭，兵牌栏中部队的编号实际上也是在不停变化中的，为此EW还可以自定义部队的颜色，这样就不会因为编号改变而导致误操作，如调用自定义为红色的部队前往代号为D的区域，就可以说“Red team, move to delta”。命令方式也可以完成全选式的操作，当发觉对方即将使用WMD核弹武器后，可以说“Calling all units, retreat”，以躲避部队被全歼的结局。

自走榴弹炮的间接打击能力，非常适合城市战

装甲部队并非对空中打击毫无还手之力


可以看出，EW中允许玩家将不同属性的单位进行混编

克兰西世界观的互动

EW中将出现UbI旗下“克兰西”品牌游戏中的不少虚构军事组织，幽灵侦察团是美国联合打击部队的一部分，而“彩虹”则是欧洲突击军团的中坚力量，甚至连《细胞分裂》中NSA的秘密行动组“第三梯队”也会在美军的简报画面中登场。P

明星志愿3



■北京 蛋卷



养成	制作：大宇资讯	上市日期：2008年第一季度
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

全新的剧情

故事始于《明星志愿3》的第三年，萧依莉的身体刚恢复健康，纪翔的身世之谜也真相大白，林芬芬终于跟丹尼斯和好，欧怡青正犹豫着该不该遵守承诺告别演艺圈，SD跟贺总因为理念不合而有了出走的念头……一切的故事都还在继续中。

靓丽的外形设定

杜云芊

女主角出身豪门，从小在国外读书，跳级念完高中后，回国就读大学，并以优异的成绩提前毕业。虽然才20岁，却已经是一个阅历丰富、具有渊博学识的聪慧少女，不想接受兄长安排的婚姻，决心独自创业，并约定在3年内做出让哥哥认同的成绩。

杨安妤

与杜云芊是大学时代的好友，得知提前毕业的杜云芊想要创立公司，她便建议杜云芊创立经纪公司。杨安妤从中牵线，介绍金皓熏来帮助女主角，给予她最大的支持与鼓励。

金皓熏

这位“明3”的主角是翱翔天际的负责人。自从培养出几位炙手可热的红星之后，翱翔天际业绩蒸蒸日上，在演艺圈中逐渐追赶上巨子经纪的地位。经过杨安妤的介绍，金皓熏得知女主角希望创立一个经纪公司。一向友善热情的他毫不犹豫地伸出援手，助她一臂之力。两代主角的交会，会激荡出什么火花呢？

沈惟真

温柔爽朗、待人随和，是女主角大学时期的学长。因为拍摄一个受欢迎的广告迅速崛起，成为家喻户晓的广告明星。但因为学生身份，没有直接加入演艺圈，只偶尔接一些平面工作，依然将生活重心放在学业上。

丹尼斯

严肃认真，从外表看起来很冷酷；无法捉摸的个性，喜欢把烦恼闷在心里，独自一人承受；热爱戏剧，现在已经站稳一线，成为各大制作人及导演都想力邀的实力派演员。

纪翔

孤僻冷漠、习惯独来独往，不太理会别人，在演艺圈中除了欧怡青、关古威之外，很少跟其他艺人往来，是一个具有神秘色彩的男子。

史蒂芬

温柔恬静、体贴和善，钟情于音乐创作，对于SD的专辑歌曲绝对不假手他人；出道两年，已经成为备受肯定的音乐制作人；跟哥哥丹尼斯的感情很好。

姚子奇



外表叛逆、内心十分体贴善良，最重视的事情除了音乐之外，就是母亲与妹妹。具有特殊体质，每到鬼月时工作状况就会失控。进演艺圈两年，具有特殊风格的曲风，已经被歌迷跟乐评所肯定；创作的歌曲也首首畅销，以创作歌手在音乐圈中占有一席之地。

慕容和希

聪明文雅、风度翩翩，出身于显赫的音乐世家，有一种浑然天成的贵公子气质。从音乐学院学成归国后，受姚子奇的音乐吸引而进入演艺圈；经过两年的时间，在流行音乐圈中已经受到大大小小的奖项肯定，跟姚子奇齐名。

卫亚



害羞内向、天资聪颖的卫亚，经过演艺圈的磨炼之后，封闭的个性终于逐渐好转。跟青梅竹马的新名纱雪重逢之后，两人重拾当年的友情，也让卫亚变得开朗许多。因为希望考上理想的大学，卫亚暂停演艺圈的工作，以便专心准备考试，何时回归演艺圈是众所注目的焦点！

城仲瑄

个性十分严肃、一本正经，喜欢循规蹈矩地做事，并且很讲究礼节与原则，是女主角哥哥的左右手；被介绍到女主角身边做事，阴差阳错地出道成为艺人。宣称自己对演艺圈没有兴趣，却在戏剧方面如鱼得水；很少提起自己的私生活，是一个十分平凡又低调的男子。

女主角身为富家千金，拥有富裕显赫的家世背景，虽然是脱离家族白手起家，但在哥哥的资助下，依然拥有一笔不大不小的创业资金可以利用。身边不但有好友杨安妤的支持，也经由杨安妤的介绍，认识了《明星志愿3》的主角金皓熏。在他的帮助之下成立经纪公司，并且打算挖众家红星来旗下工作。女主角本人也将以艺人的身份出道，身兼经纪人与艺人的双重身份闯荡演艺圈。

看起来似乎是一帆风顺，完全摆脱《明星志愿3》当中的贫穷与窘困，但对演艺圈完全不了解的女主角真会就此平步青云，顺利在演艺圈发光闪亮吗？看似轻松惬意的道路上，会不会有突如其来的风暴？一切就待游戏上市来揭开谜底。P



■ 本刊编辑部 冰河

类型：角色扮演
制作：宇峻奥汀
发行：寰宇之星
系统配置要求：Windows 2000/XP/Vista简体中文版、Pentium 3 1GHz以上、512MB以上内存、2.5GB以上硬盘空间、支持DirectX 9.0c显卡
推荐度：★★★★

《幻想三国志》对于不同的人来说具有不同的意义。对很多人来说，它是在单机游戏接近崩溃的2003年近乎唯一的亮点。不管怎样，对每个与《幻想三国志》有缘的人来说，那都是一段难以忘怀的经历。而《幻想三国志》系列游戏也从这一年开始，成为继《仙剑奇侠传》《轩辕剑》之后又一款中文单机武侠RPG经典系列作品，年复一年带给玩家新的感动。最终我们得以顺利地进入测试间，见到了简体汉化工作基本完成的游戏，并进行了全面的独家测试。


新作中宠物将直接加入阵形支援战斗



人物升级将获得升级点，这个设计延续了4代


司马懿这次又是反派的先锋之一



新增的设定百宝房，通关之后所有的重要场景动画都在这里

永远的神魔恩怨剧情

《幻想三国志》系列一贯的剧情传统是上古神话加三国风云，这次同样没有脱离这个模式。神话背景依旧是不变的神魔之战带来的宿世恩怨，但线索更早，要上溯到盘古开天辟地。自盘古将天地分离，清气上升，浊气下降，有能登天者成为仙、神，而更多无法上天之鬼兽精怪，则被迫留在地面，或更甚向下沉落。地水火风、山林川泽的各种生物原本各有所属、各有神性，然而，神性交互作用之下，天界也因此动荡不安，灾乱不断。为维护天界秩序，使争斗平息，众神联合向天帝请书，请求将拥有凶、杀、战、乱诸性的精兽鬼神驱逐出天境。不甘被迫坠入下界的平逢之山大神骄蛊、清冷之渊大神耕父及遥水之滨的大神紫狩，因不满众神剥夺生存权利，遂率众精怪鬼兽向天讨回公道。骄蛊、耕父、紫狩3人战败，为了避免3人再生纷乱，天帝遂划开浊气、开放下界之门，将3人打入世人所称的魔道。自此，神鬼殊途、仙魔背道，诸般恩怨再难解开。数千年后，掌管梅树、负责迎冬的散雪女仙露朝雪，被天界选中执行一项维持天地平衡的崇高任务。然而任务之后，女仙却幻化为醜恶魔物，屠杀天人，最后受到天罚，坠入魔道死去。此次动荡导致天界对魔族之乱身怀戒心，天界负责“降妖除魔”的神将相丹随即出动，开始不断追杀魔族。为了给魔族众生寻找一条活路，大神紫狩耗费魔力将七曜星轮打开（这也是间接导致“幻3”故事发生的重要原因），带领魔族逃往人间的落仙谷。相丹奉命追杀，将接近力竭的大神紫狩击杀。但紫狩死前质问天地万物皆有生存之权，如今的魔族不过是寻找一条活路。打着崇高的旗号将魔族斩尽杀绝，神与魔有什么分别？虽然相丹的剑还是不留情地落下，但终究被打动，答应给落仙谷的魔物和紫狩之子10年的时间，10年之后他要亲自前往看看魔与神是否有分别。而这也是下界三国时代赤壁大战正酣之际，黄帝与蚩尤的恩怨似乎终于在姬轩和姬霜身上得到终结。但神魔千年的宿怨，显然没有那么容易结束。


神将与魔王的恩怨，由上一代传承而来

相对“幻2”和“幻3”故事向“前传”发展的倾向，“幻4”终于将故事放到了“幻1”结束之后。《幻想三国志4》故事的发生时间在赤壁之战后的10年，也就是第一代游戏剧情结束之后。自“幻2”故事结尾，楚歌身上的龙气分别灌入曹操、刘备和孙权3人身上之后，3人的势力不断扩张，在赤壁之战之后彻底形成了3强割据的局面。公元215年，正值刘备入蜀、自领益州牧，孙权回秣陵、得荆州3郡，曹操平定汉中、称魏王，3方势力的角斗开始公开明朗化之时，新的英雄又将诞生。这次诞生于乱世的懵懂少年紫丞身份高贵，具有皇家血统，其母伏后是汉献帝的正宫皇后。与此同时，他又是大神紫狩之子，背负着带领魔族生存下去的重大使命。10年之期已到，无情的相丹前来了结承诺，而人间曹操乱宫、鸩杀了伏后，并派司马懿前往落仙谷斩草除根。天界和人间的强敌同时袭来，紫丞虽然打退了曹军，却不是神将相丹的对手，力战不敌，在落仙谷被杀得七零八落，紫丞也被冰封于水底。当然，他的使命还没有结束，因此不会那么轻易死掉。3年后一个少年无意打破了冰封，紫丞得以从昏迷中醒来。新的传奇，就从此刻开始上演……

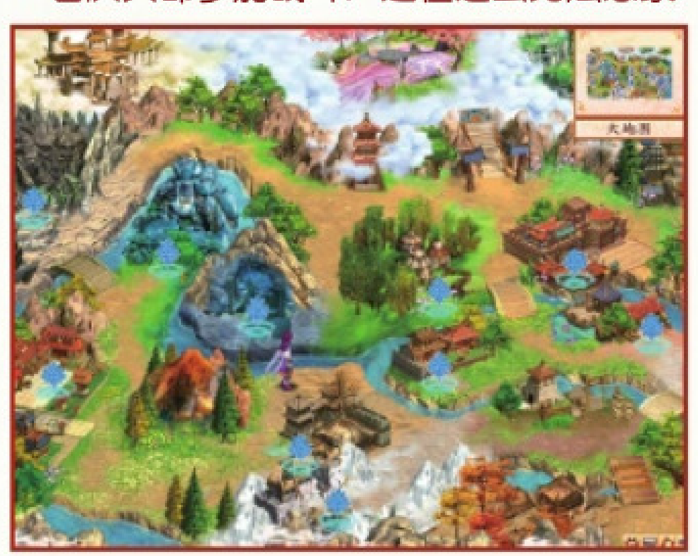
从剧情来说，由于“幻4”的故事发生在所有前作之后，因此如何呼应前作中种种巨大的动荡就成了一个很棘手的问题。根据已试玩的部分来看，策划人员“狡猾”地利用了前作的几个关键情节，为“幻4”的故事发生做好了必要铺垫，但在剧情的主线上

没有直接的继承性。由于黄帝和蚩尤的恩怨已然了结，因此这次的幕后魔头是与蚩尤齐名的猛将刑天。这个没有了头还打个不停的超级猛神一直想恢复自己的力量，因而精心策划了这场阴谋，而他也一直潜伏在主角身边的某个人身体内监视着事态的发展。在随后主角众人的冒险中，前作中的知名人物如姬轩等人可能有份出场，起个关键的龙套作用，也算是有了一个不错的传承。但总体来说，这是一个新故事，而且从情节设计来看剧情更庞大，仅篇头展开故事框架就要近2小时。预计普通难度下整个游戏完成需要接近50个小时左右——只是不知这次是否又是无可回避的大悲情结局。

性情各异的人物设计



6名队员都参加战斗，这在过去无法想象


仅仅从场景上看，大地图没有过去的作品辽阔


杀戮的十年之约，显然神将是本作中第一受蒙蔽的冤大头

“乱世男女情”是《幻想三国志》系列永远的主题，因此故事中男女主人公的设定就直接影响了玩家的第一印象和后续接受度。相对前作中楚歌、夏皓贪玩、贪财的亲民个性，本作的第一男主人公紫丞出身皇家，又是大神之子，从一开始就清楚自身背负的命运，可谓是人中龙凤。为了完成使命，为魔族寻找生存之道，他自幼勤学本领、习文练武，个性冷静、行事果断，擅用法术、善于统兵、文武双全。但这么一个背负了太多责任的精英人物，对男女之情却如所有少年一般懵懂，因此才造就了后面种种复杂乃至貌似“断背”的情感发展。第二男主人公楼澈则有前作设计平民化的风采，虽然是神将相丹之徒，但个性率性妄为，极为缺乏耐心；由于常年独居修行，对世俗缺乏了解，价值观与常人也有所差异，对重视秩序的仙界来说是个离经叛道的角色。也正是楼澈在好奇的“寻宝”过程中，无意释放了被冰封的紫丞，使紫丞有机会完成自己的使命。不过作为相丹的首徒，楼澈自然也背负着自己的使命，具体内容目前尚不能透露。据设计人员介绍，原本“幻4”也如同“幻3”一样进行双主角设计，玩家可以在两个主角中来回切换控制，体验不同的游戏经历，楼澈就是其中的第二主角。但后来由于制作时间和档期的缘故以及剧情设计的难度，最终没有让玩家来体验楼澈的内心世界，也许他的故事要到“幻4”资料片中才能展开。

相对于男主角的浓墨重彩，本作中的女性角色虽然众多，但戏份略显单薄了一些。第一女主角容仙是河神冰夷的后裔，个性纯真温柔，但自幼体弱，无法与人直接沟通，只能通过意识与他人交流，不过羞怯的天性让她的情感之路备加坎坷。另一女主角璎珞是歌姬出身，舞技出众，被曹操收为义女，敢爱敢恨，但是否能收获爱情还需要看关键时刻的选择。

更复杂有趣的战斗系统


作为剧情发展的关键地点，建业是一个很重要的场景

《幻想三国志4》对于战斗系统做了相当大的修改，诸如阵形、炼化、收宠、晶魄镶嵌等广受认可的系统被保留，但细节都做了重要的调整。例如历代游戏中独特的技能天赋设计，此次不再是拼升级后的精元多少，而是如《魔兽世界》一般有“系”的考虑。即使精元再多，一旦以某种系的战斗姿态出现，其他系的技能就不管用了。如主角紫丞的“皇道”和“魔道”分支，有些类似于《魔兽世界》中牧师“神圣”与“暗影”的分别。这使得玩家需要在天赋发展的设计上投入更多精力，仔细考虑，让有限的精元点发挥最大的作用。阵形系统、阵形范围及策略性得到大幅提升。本作敌方人数为5×3，最大同时可以有15名敌人投入战斗；我方角色则为3×3，战斗人数也增为9位。宠物方面，前作中的宠物虽然也能在战斗中起到重大作用，但需要召唤，而且不在阵形内，不能享受阵形的加成；新作中宠物的支援作用得到了强化，只要在事先的阵形编制中安排好其位置，它就会在战斗开始后自动加入阵形，并将自身特有的属性加成给整个队伍。在装备的“炼化”上，此次本作的装备强化共分为3类，分别为“灵气”“玄华”“宝光”3个层次。灵气系可在商店购得，强化后攻防数值有增长，但附加属性不会增加；玄华系只能通过战斗掉落获得，强化后攻防数值会增长，附加属性也会增加，还可增加可镶嵌的孔；宝光系只存在于困难级别的游戏模式中，在战斗中随着相关的提示达成各种战斗事件可以获得宝光系装备。所有的装备都做到了“即得即见”，即更换装备后立刻能在外形上体现出来。随着战斗的进行，还有机会获得隐藏道具进一步改变装备的外观。加上新作在画面设计上更加亮丽鲜艳的风格，使得游戏更具有一种“古装时尚感”。

建安十三年后的洛阳似乎没有过去那么繁华


夕阳下的城门，这个场景在过去作品中经常见到

由于篇幅所限，在此我们只能透露这么多，事实上还有更多的精彩在游戏中等待玩家去体验。《大众软件》也会在游戏上市后的第一时间制作攻略，敬请广大玩家期待。P

New Release 上市游戏热报

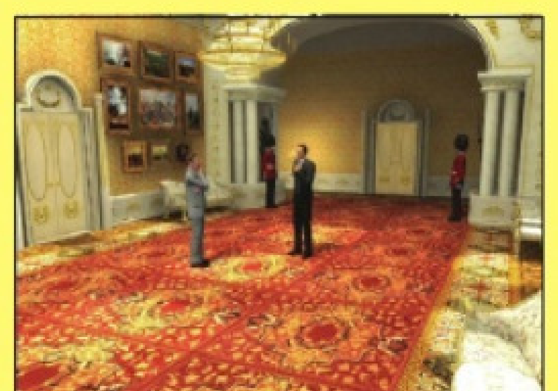
■ 晶合实验室 文泰

前言：本期推荐《突袭3——胜利进军》和《黄金罗盘》。前者是一款具备多种操作层面的战略游戏新作，也是“突袭”系列中第一款实现3D化的作品；后者则以其精美的画面、引人入胜的情节以及大明星为卖点，吸引了大量玩家的关注。而《疯狂怪鸡——西藏之心》则是一款老少咸宜的休闲之作，作为“下午茶”再合适不过。

福尔摩斯vs亚森罗宾
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

冒险解谜 推荐度：80

游戏由同名小说改编，讲述了英国著名侦探夏洛克·福尔摩斯和法国怪盗亚森罗宾两人在3桩曲折离奇的怪案里展开的斗智故事。游戏画面十分精致，谜题设定和小说雷同，所以只要玩家了解剧情过关并不难。



制作：Frogwares
发行：Focus Home Interactive
上市日期：2007年12月17日

宇宙战争——地球突袭战
Universe at War: Earth Assault

即时战略 推荐度：80

游戏由多名原《命令与征服》的开发成员参与制作，所以被认为是《命令与征服3——泰伯利亚战争》的翻版。虽然话不中听，但这至少保证了游戏的品质。其实，游戏还是加入了一些自己独有的特色，玩家可与《泰伯利亚战争》比较一下。



制作：Petroglyph Games
发行：SEGA
上市日期：2007年12月12日

推荐 突袭3——胜利进军
Sudden Strike 3: Arms for Victory

即时战略 推荐度：85

本游戏共有四大战役，其中两个在太平洋海岛上，另两个在欧洲。而“移动的飞机场”——航空母舰的出现，相信也同样能够吸引大量玩家的眼球。相信即时战略游戏爱好者不会错过此作。



制作：Fireglow
发行：Fireglow
上市日期：2007年12月16日

推荐 疯狂怪鸡——西藏之心
Crazy Chicken: Heart of Tibet

动作 推荐度：85

在遥远高耸的喜马拉雅山里，蕴藏着各式各样的奇珍异宝，不过这些宝藏由“可爱”的怪物们牢牢看管着。“疯狂怪鸡”需要通过各种险峻的地形，击退那些坏蛋们，才能最终找到传说中的“西藏之心”。

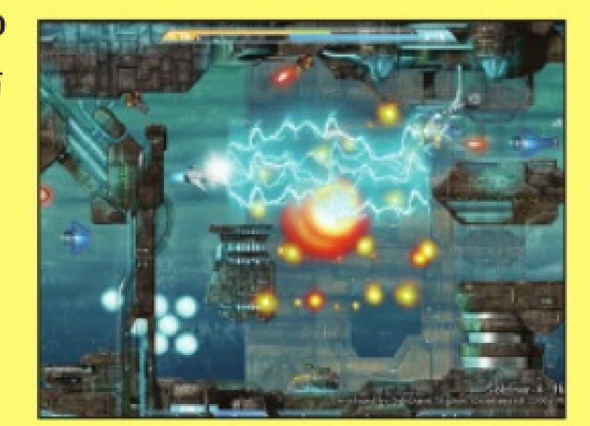


制作：Focus Multimedia
发行：Focus Multimedia
上市日期：2007年12月12日

X战将
Soldner X Himmelsstürmer

射击 推荐度：75

本作是融合了全新开发技术的传统横版射击游戏，设定了4种风格迥异的场景共12个任务关卡，并且支持16：9显示模式下720p高清晰度显示输出，可谓与时俱进。



制作：SideQuest
发行：East Asia
上市日期：2007年12月15日

恐龙战队之超级传奇
Power Rangers Super Legends

动作 推荐度：75

喜欢单纯打斗的玩家可以毫无顾忌地享受纯动作游戏的快感，游戏中的招式虽然比较简单，但是每招每式的细节刻画却相当精细。角色无论出拳、出脚或是出剑，都可以让玩家看到其动作的全过程，喜欢硬派格斗的玩家可以体验一下。



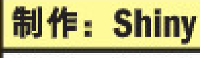
制作：Disney Interactive Studios
发行：Disney Interactive Studios
上市日期：2007年12月8日

推荐 黄金罗盘
The Golden Compass

动作冒险 推荐度：85

本作以妮可·基德曼、丹尼尔·克雷格和山姆·艾略特等明星主演的《黑暗元素首部曲——黄金罗盘》电影为蓝本，将扣人心弦的奇幻冒险故事原汁原味地搬上了PC平台，画面精致。





制作：Shiny
发行：SEGA
上市日期：2007年12月14日

超级摩托艇GT

模拟竞速 推荐度：80

本作是一款精彩的赛艇竞速游戏，将给你带来美丽的湖泊风景和刺激的竞速快感。游戏中，玩家可以操纵不同的赛艇进行各种模式的比赛，通过层层晋级，最终成为一代赛艇高手。



制作：Arcade Moon
发行：JoWooD Productions
上市日期：2007年12月7日



最好的选择
——再谈《战锤40K》与暴雪游戏

■ 河南 xintell

编者按： 2007年第23期"锋利的盾"栏目里《你可以选择》一文发表后可谓一石激起千层浪，读者中叫好者有之，但更多的是来信表达反对的观点。在相隔4期后，我选择一些比较有代表性的文字集中刊发出来，为这个话题的讨论划上一个句号。那么，我支持哪一方？或者说坏香橙究竟是掌握了真理还是在哗众取宠？希望各位在看完文章后不会有上面的疑问。双方都写出了精彩的文章，但没有必要非得从中选出一个胜利者。每个玩家都有自己个性的一面，明白自己真正喜爱的是什么，不一味趋附大众的潮流，也不因为别人质疑而随便改变自己，我想那才是刊登本文的初衷。

拜读了坏香橙的大作《你可以选择》，我才知道有《战锤40K》这款游戏。坏香橙朋友将其夸得天花乱坠，作为一个忠实的RTS爱好者，我怎能不心动？于是赶紧找来这款游戏试玩……遗憾的是，很快我就原谅了自己的孤陋寡闻。

我们来看一下坏香橙朋友提出的《战锤40K》的优点以及相对的暴雪游戏的缺点：

一、暴雪流数据固定量化，战斗随机性缺失，而《战锤40K》不然？

《战锤40K》的单位攻击数据不固定，受各种地形和护甲的影响，同时受士气的影响，非100%命中率，这些特点暴雪流游戏都具备！很多被动技能，如恶魔猎手的闪避、剑圣的致命，都是以一定几率出现的。而附加值对战斗的影响更是非常明显，如魔法攻击对重甲的加成，中甲对魔法攻击的减成。还有地形要素，最直观的是斜坡交火时低地劣势所造成的25%的Miss几率，很可能决定战斗的胜负。而战场选择更是一门高深的游戏技能，你要根据自己的部队来选择是在狭隘的路口还是开阔的平原与对方决战。至于战锤独有的士气系统，我认为这才是彻底的数据量化的表现，连战斗单位的精神状态都数据化了。暴雪流游戏也存在士气对战斗的影响，但不是什么数据，而是玩家的心理。一个心理素质好的玩家才能调整好自己的心态，巩固已有的优势或者挽回前期的劣势，达到最终的胜利！

二、暴雪游戏真实性缺失，而《战锤40K》不然？

的确，SC中的人族坦克对付小狗也要用炮打，战列舰打机枪兵也不能一击致命，这些确实失实。但是SC设定的背景故事是什么？空旷的宇宙，失落的年代，神奇的技术与能源，两个神秘的种族与掌握超现实科技的人类之间的战争，一切都如精彩的科幻小说一般。坏香橙朋友既然对虫族飞龙的存在本身没有提出怀疑其真实性的问题，而偏偏去研究飞龙在真空环境下的空气动力原理岂不可笑？

说到《战锤40K》，最近我在其官方公布出的宣传动画中看到让我连嘴都合不起来的一幕：一帮绿皮硬是拿斧头把一辆装甲车给砍爆了……其实，所谓的真实性只不过是为了让战斗更合理而牺牲了数据的平衡性而已。斧头还是可以砍爆装甲车，只是砍的次数多了些而已。而反过来看，作为一款即时战略游戏，牺牲了平衡性来追求这一点点所谓真实性，到底值不值得？

三、《战锤40K》在微操和资源方面的细节设定优于暴雪流？

《战锤40K》在资源获取方面的设定趋于简单化，以使玩家的注意力更多集中在战斗方面，单位制造的费用相对较少显然也是为这一目的服务。而小队制单位以及增援的设定和无人口上限等都是在弱化战斗的操作难度，以提高战斗的激烈程度。

对于这些坏香橙朋友所谓的优点，我只能说是设计理念不同，但没有看出哪一点优秀。暴雪的游戏之所以能成为所有电子竞技大赛的重要项目，是基于他们对RTS平衡性的理解。无论什么种族什么兵种，都不可能成为无敌的。资源采集行为为整场战争服务，围绕资源生产所发生的骚扰，空袭行为都是玩家战略战术对抗的一部分。如果只重视简单激烈又毫无技术性可言的战斗，RTS游戏的一大乐趣——战略战术层面的对抗，也就是玩家智慧的对抗就毫无意义了。

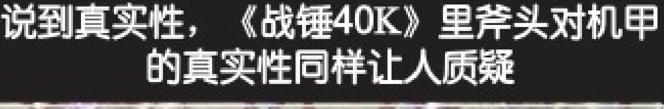
四、《战锤40K》世界观和背景设定资料极其丰富，而暴雪流则不然？

《战锤40K》资料固然详尽，但是游戏设计的内容实在让人不敢苟同。巫师大战机枪兵，还是Diablo大战“多铆蒸刚”机甲，看起来虽然奇幻诡异但不免太过荒诞不经，与坏香橙朋友强调的“真实性”也大相径庭。而暴雪游戏的丰富内涵已经足以形成一种文化，如今全球最火爆的游戏是什么？答案大家都知道，“山口山”！WoW内容之丰富多彩无须赘述，但是坏香橙朋友可能忘了，WoW的背景故事与世界观，都是建立在《魔兽争霸》系列上的，你能说暴雪游戏的世界观不够丰富么？

坏香橙只对SC的两本官方小说作出了一句“仅此而已”的评价，就大肆宣扬《战锤40K》比暴雪流游戏资料丰富，未免有枪手的嫌疑！

作为一个RTS游戏爱好者，当SC2出现之前大家想必都在思考：在SC改变了RTS的设计理念之后，暴雪又将给我们带来什么新的方向？在SC中，我们看到暴雪很好地诠释了“即时战略”的含义，把平衡性作为RTS的重要标准也无疑是正确的。游戏提供公平的环境，玩家在这个环境下选择自己的战略战术行为，然后再以微操作的形式去贯彻实施。在对战的时候微操作是一个重要的因素，但更重要的是战略层面的智慧对抗，而这也正是玩家的乐趣所在！那么，SC2会给我们带来什么呢？暴雪在设计上显然弱化了微操作对于整个战略的影响，但是对“战略”这个关键字则更为重视。有了SC和War3的辉煌，我个人相信暴雪这个选择是正确的，也势必是未来很长一段时间内RTS的设计理念主流！


SC2带来的风格势必会成为未来很长一段时间RTS的主流


说到真实性，《战锤40K》里斧头对机甲的真实性同样让人质疑




你可以选择，但暴雪是最好的选择

人类小兵需不需要抽水马桶——浅谈“真实性”

■ 重庆 吉光

坏香橙在《你可以选择》一文中的第2节认为：暴雪在完全把游戏数值量化的情况下，RTS所模拟的战争概念中相当重要的真实性亦被大大削弱。具体例子是：SC中的战列舰不能一下打死一个机枪兵，一颗小小的干扰弹却能将母舰彻底瘫痪。这些本来发生在游戏里面最为平常的事，在作者看来却是“荒诞”的。但在文章的第6节，作者却用欢快的语句叙述了《战锤40K》中出现的各种各样武器，他觉得像《战锤40K》这样的游戏带给玩家的将会是“一幅绮丽壮阔的战争世界绘卷”。

看完这一段后我开始质疑，有人不能接受一艘战列舰不能一下打死一个小兵的“荒诞”，却欣然向往飞弹飞炮对决巫术的绮丽场面。我是个不聪明的人，但是以我来看，战列舰和士兵对战的场面至少有可能在未来发生，但是飞弹飞炮和巫术同时登场，只可能出现在好莱坞的电影中。那么坏香橙真的就只是对SC居心不良，写文发泄而已？我觉得不是这样。原文中提及“SC这部伟大的游戏成功地在我大脑皮层上留下了深深的烙印”，我觉得这句话表明了一个玩家对一部游戏和它的制作者应有的尊敬，所以只有一种可能——坏香橙爱SC也爱暴雪，但是却不够了解他们。

可能有人会认为，我偷换了“真实性”的概念，或者说我根本就没有理解到坏香橙所说的“真实性”。坏香橙在文章第4节描述了《战锤40K》的整体风格和游戏设计，他提及《战锤40K》中的“单位的攻击属性数字不固定，不同地形下拥有不同的掩蔽效应”，以及“士气崩溃的单位不仅命中率大跌，被命中率与被伤害值也被猛提一个档次，唯一的优势是移动速度见长”。


人类小兵需不需要抽水马桶？
也许应该在基地里增加一座粪便处理工厂

不得不承认这些数据变化规则的加入，使得《战锤40K》中的小兵比SC中的更加可爱。因为前者会在打不过的时候鞋底抹油溜之大吉，而后者绝对是一身孤胆死扛到底。前者的小兵行事更加符合逻辑和人性，也就更为真实。现实生活中有一个小马哥，可以被人们视为本色英雄，但是如果小马哥被量产的话，这个世界就会疯掉。然而SC中的机枪兵个个都是小马哥，无论面对神族的航母还是虫族的飞龙都会英勇无畏一抗到底。可是SC风光了10年，依旧没有任何一个玩家发现这个世界有疯掉的迹象——Why？

说到底SC不过是款游戏。无论游戏里面的机枪兵再怎么量产，都只是游戏里发生的事，永远当不得真。换句话说，无论《战锤40K》再怎样比SC真实，都只是游戏里的真实。此种真实性和人在现实生活中体会到的真实性是不可相提并论的。在没有给游戏里面的真实性下定义之前，任何一种发生在两个游戏之间关于真实性的对比都将是无意义的，因为根本就没有一个公认的标准作为参照。

比如坏香橙津津乐道《战锤40K》毫不留情地抛弃了“移动中可射击的暴雪流游戏大忌”，但现实中就没有军人能做到一边快跑一边开枪射击吗？从这点来看，《战锤40K》中的小兵做到了逃跑的真实，却又失去了行动中可开枪射击的真实。出现这种矛盾，就是因为作者没有认清游戏中独有的真实性，而又在对比的时候，将现实中理解的真实性拿来理解游戏。

当然我这样说可能武断了，也许未来的游戏会越来越向现实的“真实性”进化靠拢，比如《战锤40K》的某个下一代，游戏制作者完全可以把士兵分为新兵和老兵。当新兵在战斗中击败一定数目的敌人后就自动成为老兵，并且自行学会移动中射击这种技能。只要一代一代改下去，《战锤40K》将越来越比SC真实。这种说法在逻辑上的确能够经得起考验，但在这一天来临之前我想提一个问题：100代后的《战锤40K》会不会要求玩家给人族的小兵配备个抽水马桶？因为按照现实生活给我们提供的真实观感来看，是个人都需要“方便”。如果不在基地内修建卫生间，那么需要“方便”的士兵就没有地方可去；既然安装了抽水马桶，那我们需不需要修建一条排泄管道？当然需要，那排泄管道又通向何处？当然是粪便处理工厂了。那么玩家还得在游戏中修建一座这样的工厂，说不定这种工厂还可以升级。如果我们把工厂升级成为高等级的，那样粪便就可能被分解，然后发发电什么的。如此一来，我们就不用再在游戏里面修一座了。如果有这样一款游戏出现，我想这个世界可能就找到了点疯掉的感觉了。可惜不可能有这样一款游戏，而且估计也没有任何一个游戏制作人愿意以如此荒唐的真实性来制作一款RTS游戏。

行文至此，我觉得自己应该试着归纳关于“游戏中的真实性”的几点。

1.游戏中的事物是人意识的唯心产物，仅依赖于人的意识而主观存在。

2.一个游戏所谓的真实，只存在于人的意识之中。比如有人认为SC不真实，也有人会认为《战锤40K》不真实。永远不可能有一款被所有人认为是真实的游戏存在。

3.游戏中的真实性不能用来比较，只能用来模仿。

这几点粗糙的见解，权当为后来者抛砖引玉。P

竞技需要的是就是平衡

■ 广州 Willforever

看完2007年第23期大软“锋利的盾”栏目中坏香橙写的《你可以选择》，我对作者的意见表示理解，但是我必须指出其在认知上的一些错误。

坏香橙认为C & C→SC→？是RTS的发展趋势，并且前瞻性地预言下一代RTS游戏的发展方向将是《战锤40K》这样接近真实模拟+众多不确定因素的RTS类游戏。说句不客气的话，我觉得作者也许很希望把胜利建立在“一架无畏机兵被一群手持利斧的绿皮蛮子包围则大可一阵猛砸乱甩打得挑衅者满地找牙”（第98页第5段第27行）这样的情况下。先不说游戏是否是设计了“运气”因素让这个无畏机兵如此生猛，倘若游戏设定是无论数量对比，某某兵对某某兵都有绝对的优势，那我们可以很简单地设想SC的改变：P族一个造价150的光子炮台，轻松歼灭Z族2队脆弱的小狗——这无论是从技术上还是真实模拟上都可以说得过去，牙齿怎么咬得破离子盾？同理，一架坦克能消灭2队狗，一个龙骑能……一个狂热者能……到最后是不是穿着高能金属护甲的T族农民也能在狗的利齿前谈笑风生？

很显然，如果过分强调真实必然会影响到平衡，如果没有了平衡，竞技游戏就不再是竞技。没有人否认一架21世纪的黑鹰战机，回到春秋战国时期能在弹药足够的情况下主导一场哪怕是百万人级别战斗的局势，可这真是我们想要的么？

其实我并不了解《战锤40K》这个游戏，对它我不想做太多的评论。可惜我很遗憾地发现，作者对SC也是一知半解。“（SC是）一部数据彻底量化，单位彻底符号化的棋牌游戏”，作者拿出了3DS MAX里示范用的茶壶，表示一个T族机枪兵在玩家眼里仅仅是一个造价50、攻击5并且有40点HP等属性的“东西”而已（这里指出个错误，没有升级的机枪兵初始攻击力为6）。无论是人还是茶壶，数据对得上就可以。这是一个很深的谬误。作者已经把SC里的东西量化到了一个极端的层次，包括作者很生动地描述的那次20XX年的电子竞技直播。现在我们就来假设SC里所有的单位都是茶壶，你觉得一个40HP、攻击力为6、防御为0、射程20的茶壶A和一个35HP、攻击力为5、防御为0、近战肉搏的茶壶B进行1vs1，哪个会赢呢？我想80%的人会认为前者赢。好吧，现在硬盘里还有SC的人可以马上打开来看看。茶壶A和一个未升级的机枪兵数据完全相同，茶壶B则是一只没有升级的小狗的基础数据，来次1vs1，小狗半血胜利。请问这样的结果怎么以数据来说明呢？因为小狗——或者说是茶壶B的攻击频率快，所以它一定能赢。我们再来一次，打开大家熟悉的Lost Temple地图，把茶壶A放在9点位置的高地上，让茶壶B从12点方向杀进9点高地，看看结果会怎样？这次是茶壶A完胜。你也许觉得我这样是在耍赖，要打大家都站在完全一样的地形上打嘛。那么，现在我们在同一地形多加点茶壶，让10个茶壶A站在一起，让10个茶壶B不加操作地冲过来，结果这次10个站在一起的茶壶A甚至没有让几个茶壶B有机会跑到自己面前，在路上就把它们清理掉了。

这里包含的因素非常多，主导一次战斗的结果不仅仅只是分析双方的数据。以上我举的只是最简单的例子——发生在T族基础单位和Z族基础单位之间的战斗，就有如此多的变化，更不要说后期多种类的“茶壶”混合，高矮地形的差距所添加的众多不确定因素。想把一款讲究平衡的RTS游戏看成一款“即时棋牌”游戏，从推论到结果都是荒谬而站不住脚的。

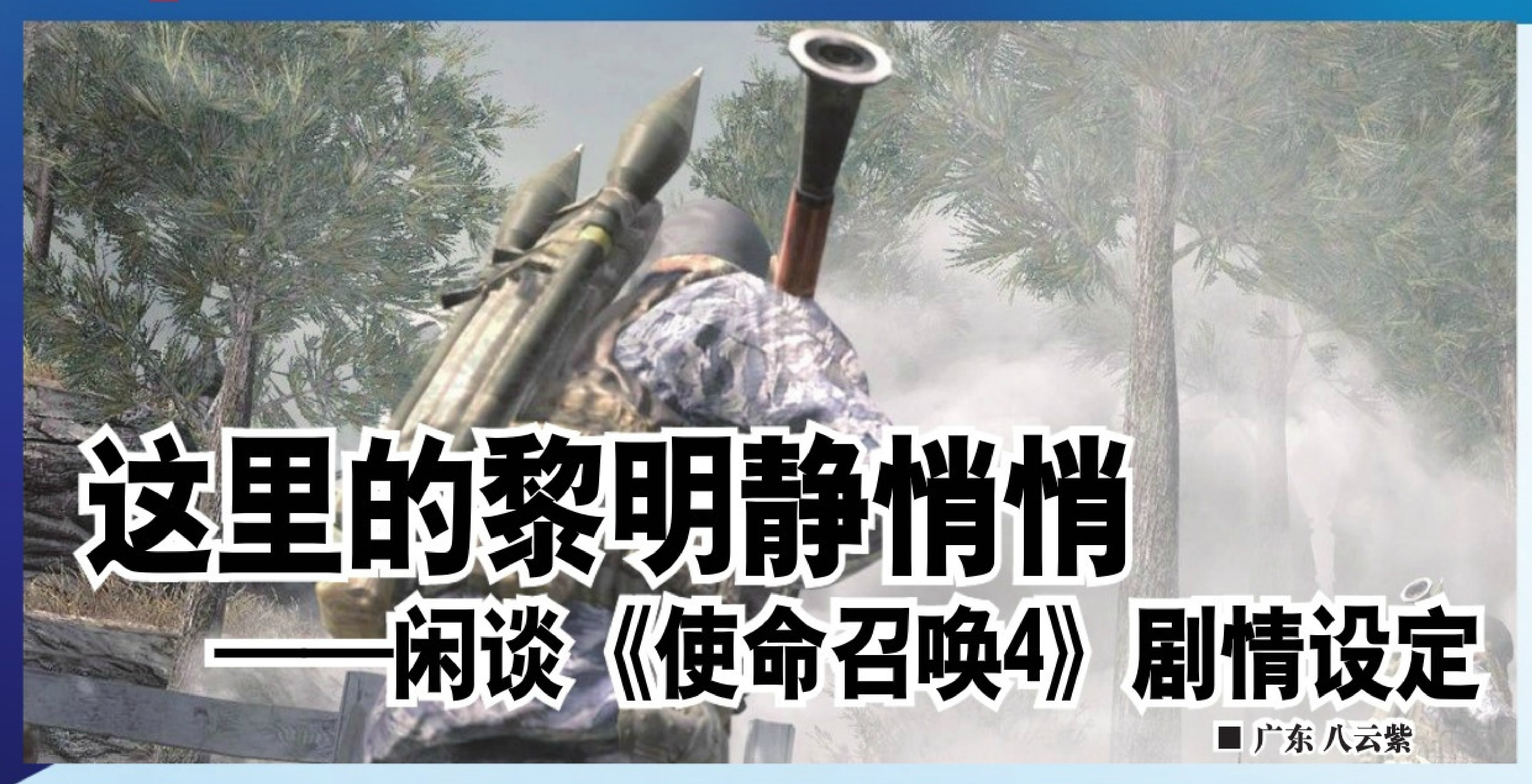
SC把RTS类游戏带进了一个全新的领域，让RTS到达了前所未有的高度。作者认为RTS游戏还需要改革，这是肯定的，不过绝对不可能是伤筋动骨的改。百米赛跑永远是百米赛跑，几千年的历史没有人认为要改革成用单脚跑，一手一脚跑或者倒立着跑才能符合观众的胃口。当一种游戏模式被纳入电子竞技的范畴以后，我们要做的是传承发扬而不是全盘否定。我知道游戏不一定要平衡，可竞技却不同。

我已经不再是一个狂热的SC迷，但我想说：在没有SC之前，游戏仅仅是游戏而已。以上就是我想说的话，谢谢各位耐心地看完。P





在一场战斗里，决定胜负的绝不仅仅是数据



这里的黎明静悄悄
——闲谈《使命召唤4》剧情设定

■ 广东 八云紫

30年了。

再一次踏上这片土地却依然是那样的熟悉。

因为，我的一部分永远留在了这里。

新的高速公路桥早已建好，比那时候毁掉的那座更加漂亮更加壮观。

但是没有人能够对静默于新桥上游的那座废墟漠然视之。

那破碎的桥面，那横贯桥墩的可怖伤痕，静悄悄地向人们诉说着在这里曾经发生的一切。

我扳动控制旋钮，轮椅悄悄离开公路，身后是儿孙们纷乱的脚步。

桥头一块石碑静静伫立，上面用俄文和英文写着：

“一个恶人，和许多勇士在这里倒下了。”

碑身的背面刻着一长串名字：

皇家特别空勤22团莱普斯中尉

皇家特别空勤22团尼科莱中士

……

本来我也应该长眠于此，可也许上帝觉得需要有人来将他们的故事告诉世人，所以我幸运地活了下来，却失去了双腿。

我坐在轮椅上，不远处的高速路上车并不多，无休止的寂静笼罩着周围的一切，仿佛世间万物都不愿意打搅勇士的长眠。

这30年来，我每每自问，如果现在给我一个机会，让我再选择一次，我会怎么做？

我大概还会来到这里吧。

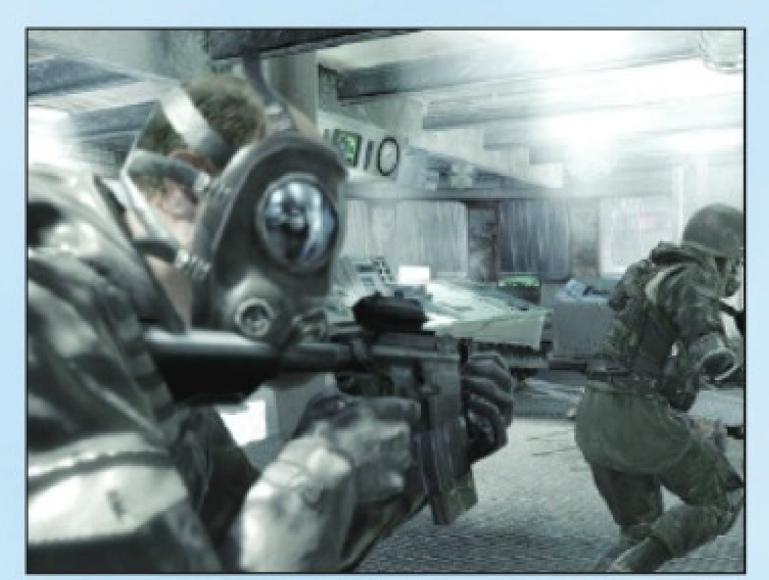
因为我是英国皇家特别空勤团（SAS）的士兵。

因为使命在召唤。

一、离开二战使命依旧

在《使命召唤4——现代战争》（以下简称COD4）正式发售以前，对于制作方将游戏背景转移到现代是否合适的讨论可谓此起彼伏。支持者认为这是锐意创新的表现，反对者则置疑离开了二战这场波澜壮阔的反法西斯战争后，最后的成品是否还能真正对得起游戏的招牌。极端者甚至认为：“离开了二战的使命感这游戏还剩下什么？”

说到这里就有些疑问：所谓“二战的使命感”到底是什么？怎样将这种使命感在游戏中表现出来？为什么我们射杀纳粹士兵就会有使命感，而描写伊拉克战争中的美军士兵就容易被理解为是宣扬美式民主和滥杀无辜？其实问题很简单，因为纳粹无疑是反人类的，是邪恶的。我们在玩游戏之前已经有了很多了解，诸如《辛德勒的名单》和《南京大屠杀》等电影已经将法西斯的罪行深深地烙进了我们的记忆，因此在进入游戏的时候，潜意识里就知道我们是正义的，我们是在为了全人类而战。二战游戏的厚重感很大程度上来源于此，因此诸如《使命召唤》和《荣誉勋章》这样的游戏并不需要刻意去营造所谓使命感，事实上除了作为战场的土地被变成一片焦土之外，你在这些游戏中很难发现更多对法西斯罪行的控诉。即便如此，玩家照样会充满使命感地投入到这场虚拟的正义之战中去。



SAS的士兵突入邮轮的驾驶舱，这是整个游戏的序章，波澜壮阔的COD4故事就由这艘邮船上开始

而当COD4将目光投向现代时，就意味着制作方必须将更多精力投入到对所谓使命感的营造上——要知道COD4的剧情本质上是一场反恐战争，而美国的反恐战争在世界舆论中可不像布什说的那么得人心。应该如何营造使命感呢？说白了就是要让玩家在游戏过程中打心眼里认为敌人是邪恶的，其罪当诛的；自己的使命是正义的，理所当然的——说实话，制作小组在这方面干得棒极了。

游戏的序幕刚刚结束就上演了一场游街的好戏，这一段游戏中玩家扮演的是中东某国被推翻的前政府首脑，我们与这位可怜的前政府大人物一道走完了通向刑场的那一小段路。在这一段游戏中，我们通过这位死囚的眼睛看到了敌人的种种暴行，看着他们肆无忌惮地焚烧房屋、强奸妇女、枪杀儿童，面对着这些赤裸裸的暴行，敌人的邪恶与残暴早早就在玩家心中落地生根。

随着游戏的进行，制作小组继续用各种各样的细节来凸显敌人的邪恶


前进中的游骑兵小队，在第一大关最后，这个小队没来得及撤出核爆范围，全员牺牲


天启四骑士中最早被干掉的那位

与残暴。比如第二大关特别空勤团路线的潜入任务中玩家可以亲手救下被恐怖组织“新俄罗斯”的士兵凌辱的七旬老翁；比如第三大关美国陆军路线的狙击任务中玩家可以看到两名恐怖组织士兵不断将平民尸体抛入冰冷的湖水中，在他们背后是城市的废墟，高楼破败不堪，游乐场的摩天轮依然耸立，却再也不会有游玩的儿童。制作组让与玩家同行的美军狙击兵说了这样一句话：“曾经有5万人生活在这里，现在只剩下幽灵。”

制作小组正是通过种种像这样的细节，将敌人的非正义性与玩家的正义性不断灌输给玩家。而这所有细节的表现在第一大关最后美军游骑兵路线终结的时候达到极致：丧心病狂的恐怖分子决定引爆核弹。玩家扮演的美国陆军中士鲍尔·杰克逊所属的部队本来已经登上直升机开始撤离了，但是为了救援被击落的AH-1眼镜蛇的驾驶员，他们稍微耽搁了一会儿，最后没能逃脱核爆的威力范围，与整座城市无数的居民一道葬身冲击波中。

这一幕最绝的地方在于，玩家扮演的杰克逊并没有立刻死亡，而是在核爆冲击波击落他所搭乘的直升机之后又苟延残喘了十数秒。在这玩家与他一道度过的生命的最后十数秒中，制作组通过杰克逊的眼睛将核爆后宛如炼狱般的景象真实呈现于玩家面前，伴随着杰克逊中士那渐渐沉寂的心跳，漫天飞舞的放射尘是那样的触目惊心。

这个时候，没人会怀疑，自己在游戏中参加的是一场正义之战。

二、出色的是讲故事的人而非故事

大概是从大名鼎鼎的《半条命》系列开始，FPS也开始讲究故事情节了。微软为自己的家用游戏主机打造的FPS大作《光环》系列，就花重金聘请知名科幻作家为其量身订做了数十万字的剧情小说，其剧情之强悍自不待言。不过，微软毕竟是微软，在剧情方面能做到这种地步的FPS毕竟还是少数。

COD4的剧情相当简单，完全就是好莱坞流水量产大片的翻版。邪恶的俄罗斯地区政治寡头扎卡耶夫妄图推翻俄罗斯现政府，所以他暗中资助中东某国反政府武装夺权，以吸引美国注意力，然后企图发起俄罗斯内战。COD4的整个故事就是围绕寻找和歼灭这一恐怖组织的高层领导——“天启四骑士”来展开的，可以说这个情节设置相当没创意。

单薄的故事无疑会限制游戏内在主题的表现，但是我们也知道，越糟糕的故事越考验说书人的本事，能力出众的说书人往往有化腐朽为神奇的力量。也许是意识到这一点，制作小组在游戏的关卡设计和剧情编排上下了很大的功夫。为了让玩家尽可能地掌握事件全貌，游戏一开始按照两条线展开，玩家要分别扮演特别空勤团和美国陆军游骑兵部队的两名战士，投入到战场的不同地方，经历不同的事件。而为了防止游戏的情节过于分散，制作小组在第一大关的最后通过核爆终结了陆军游骑兵线的剧情，把笔墨专注于特别空勤团在敌人腹地的一系列斩首行动上。而在终于追查到幕后黑手之后，又用插叙的方式讲述了15年前美国狙击手对扎卡耶夫的刺杀行动，这样整个故事的来龙去脉就交代得清清楚楚，剧情错落有致。

游戏的关卡设置只能用高潮叠起来形容。笔者认为单就关卡设计方面来说，整个游戏表现最佳的是第三大关插叙美国狙击手刺杀扎克来的两个任务。制作组在这里安排了一段躲避守军搜山的场景，玩家必须匍匐在草丛中，通过微小的爬动来躲避近在咫尺的敌人，敌军步兵的大头皮靴和装甲车的履带就在玩家鼻子前面源源不断地通过，配合紧张感十足的音乐，实在是非常刺激肾上腺素。

至于最后SAS行动小队全员牺牲那一幕的催泪度只有亲自去体会才能完全了解，个人认为，那一幕甚至可以和《光环3》最后一关大结局媲美。

三、用细节来营造带入感

事实上，作为一款FPS游戏，无论怎样努力，其在剧情方面给玩家带来的冲击依然难以匹敌正统RPG，所谓“术业有专攻”正是如此。因此，对于FPS来说，玩家的带入感有多少往往对剧情冲击力有着至关重要的影响。

而玩家的带入感很大程度上来自于丰富的细节——要让你的游戏“看起来像那么回事”。制作组在对剧情的表达方面也十分注意细节的处理，比如游戏最后普瑞斯中尉牺牲的一段，制作组并没有直白描绘中尉被击中倒地这一类的情景，而是通过主角的眼睛来表现。重伤倒地的主角在被装进救援直升机的吊篮，即将离开战场的时候，他的视线无意中瞟向一边，他看见医疗兵跪在普瑞斯中尉身边，一边愤怒地破口大骂一边将钢盔狠狠甩向地面——这时无名的悲壮感油然而生。

除了这些画面上看得到的细节，游戏在对玩家听到的细节处理上也非常出色。制作组加入了众多与剧情无关的特殊对白，比如在特别空勤团的潜入任务中，尽管此时你扮演的是英国士兵，俄罗斯人却在喊：“美国人在那里！”同行的英国战友们会说，“这是因为兰博太有名了吧。”（《第一滴血》电影主角，典型的美式英雄）。

COD4正是通过这些精巧而丰富的细节，成功将玩家带到了这场虚拟的战争中，经历了一次维护正义的血雨腥风。可以说，COD4给玩家创造的带入感甚至要强于之前三作，加上仔细的细节渲染，使得COD4在对“使命在召唤”这个主题的表现一点也不比前三作差。

因此，笔者认为，COD4是2007年每一个FPS迷每一个热血男儿都没有理由错过的最强硬派大作，没有之一。

我想，我也快要去那个世界了吧，在我离开之后，是否还会有人来凭吊于此长眠的那些人们呢？

这不是我能够预料的事情了。

此时此刻我能够做到的，就仅仅是：向着那座石碑一直敬着军礼。

这里的黎明，静悄悄。


核弹爆炸的瞬间



异形大战铁血战士
——AVP的三栖世界

□江苏 慢悠悠

拥有发达文明和尚武精神的铁血战士，与嗜血残暴、邪恶恐怖的异形，是20世纪福克斯旗下的两大经典科幻角色。人们总希望看到强者之间的对决，因此这两个毫不相干的外星生物在2004年和2007年12月上映的《异形大战铁血战士》（以下简称AVP）系列中，在大荧幕上生死搏杀。但这并不是AVP的开始，早在1990年《铁血战士》电影的第二集中，在铁血战士的战利品陈列里就已经出现了异形的头骨，AVP的伏笔在17年前就已经埋下了。在之后将近1/5世纪的时间里，漫画家、小说家已经创作了无数以AVP为题材的作品，而真正能让受众从观赏者地位转变成参与者的，是多部AVP游戏。《铁血战士》系列本身属于典型的商业电影，除了视觉冲击以外并没有太多的内涵，而《异形》系列独特的艺术气质，更倾向于探讨母爱、恐怖根源等深层次的人性，科幻元素也并非重点。因此，AVP这种以“拉郎配”方式形成的“关公战秦琼”式文化模式，在世界观和细节设定方面均存在先天不足，而正是那些可以提供玩家实际操作和深入了解机会的游戏作品，为AVP文化的润色和丰满起到了至关重要的作用。电影、漫画和游戏三栖世界的互动，形成了丰富的AVP世界观和众多文化产品。

铁血战士篇

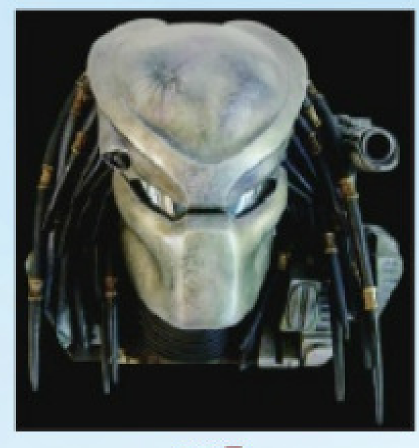


铁血战士（以下简称“铁血”）是一个拥有高端文明的种族，在进化树的顶端，他们依然保持了远古时期的传统，比如部落式的生活方式和狩猎习俗。相关作品中提到，铁血来自于一个名叫Yautja（也被称作为Hish-qu-Ten）的太阳系外世界。它们崇尚个体的力量和勇气，是猎人组成的族群。每一个个体都拥有强烈的杀戮欲望，他们以部落为单位（每一艘母舰为一个部落），终日在宇宙中游荡，任何有成熟生命体存在的星球，都是他们的目标。其中的某些部落则拥有相对固定的狩猎场所，如地球。和异形无差别的野蛮杀戮不同的是，铁血有着一套完整的狩猎准则，任何行动都受到纪律和荣誉感的约束。他们不会杀戮没有反抗能力的生物，即便是敌手，铁血也会避免杀害其中的生理缺陷者（如残疾、患病），它们更喜欢棋逢对手的战斗乐趣。杀死对手后，铁血会将猎物剥皮，收集头骨，用于炫耀自己的荣誉。在AVP世界观中，铁血的唯一目标就是异形，人类仅仅是二者血斗夹缝中的旁观者和受害者，武装人类士兵只是提供给铁血猎杀大餐前的开胃品罢了。在《铁血战士》电影第二集中，铁血也选择人类中的坏分子进行猎杀，但当铁血受到威胁后，它们会忽视对方的身份，这和人类战争中凡持有武器者一律不被视为平民的不成文法一样。铁血非常尊重强者，无论对方是否和自己敌对，如在《铁血战士》第二集的结尾，杀死铁血的男主角并没有受到随后出现的铁血长老的复仇，相反他还获得了一支表达敬意的老式火枪，在漫画中提到，这支手枪属于长老青年时代为和自己共同对抗海盗而牺牲的一位船长。在AVP游戏的不少作品中，铁血和人类更类似于一种同盟者的关系，这在CAPCOM的AVP街机版中体现得尤其明显。

成年体铁血的身高2.13～2.30米，体重136～181公斤，身体结构类似于人类。发声器官周围拥有四片下颚骨，通过类似动物的叽叽喳喳叫声所组成的复杂编码进行彼此交流，其头盔内部的电子语言系统，也使得他们能够即时听懂和利用合成语音“说出”人类语言。脑后的发辫类似于大树的年轮，是判断铁血个体年龄的特征之一。

战斗装备

【面具】由于族群尚武好战的特点，铁血的头盔被设计成生命维持与战术支援混合功能的护具。它拥有防毒面具、语言翻译、呼吸器和多重视讯4种功能。出于战斗效率的考虑，铁血面具提供的多重视讯使其成为非常有价值的装备。在电影中出现了以铁血的主视角进行视讯切换的画面，而在PC平台的同名游戏中，选用铁血的



面具

玩家可以亲身体验面具的这一功能。

铁血面具的弱点在于惧怕EMP（电磁脉冲）的攻击，这会造成整个铁血视听功能的严重障碍，在AVP系列游戏中，EMP弹是人类单独对抗铁血时的必备道具。


完全隐身状态

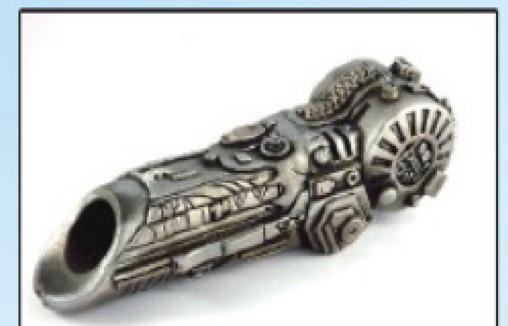
【隐身装置】铁血使用的隐身装置是一种光学迷彩，其原理是让光线在盔甲前方产生扭曲，铁血的身体会变成半透明影像，并不能够让这个两米多高的大块头凭空消失。在AVP同名游戏中，由于当时3D技术的不成熟，半透明的效果无法实现，使得隐身成为了铁血的一项废柴特技。隐身装置的弱点在于怕水，无论是进入河流或者遭遇大雨，都会导致整个设备的短路，进而造成铁血完全暴露。MGS2中的隐身迷彩也采取了这一设定，当Snake从华盛顿大桥上登陆发现者号油轮之后，由于撞击和雨水的影响，光学迷彩也无法使用了



板甲

【板甲】AVP世界观中的铁血装备有外星金属锻造的全身板甲，这种板甲可以抵御人类小口径动能弹武器，并且可以缓解异形酸液的作用，在AVP电影第一部中，当异形向铁血喷射酸液之后，铁血将腐蚀的甲片摘除，避免了肌体受到重创。在AVP同名游戏中，铁血板甲更是被设定成了刀枪不入的铜墙铁壁。但它无法抵御异形尾巴或者破胸者出生时的穿刺。

【肩炮】肩炮是一种等离子能量武器，也是铁血的标志性装备。在AVP同名游戏中，主视角下可以看到肩炮的完整瞄准和运作方式。它固定在肩部，以液压方式进行控制，其瞄准由头盔直接控制，锁定目标后可以发射蓝色的能量弹，单发足以摧毁坦克这样的重装备或者成年异形。肩炮的能量由板甲内部的能量储存点控制，在游戏中由于肩炮发射时能量耗费巨大，因此必须解除隐身才能提供足够的能量。在AVP街机版中，肩炮更是作为“扣血保险”性质的招数，非到万不得已情况下不能使用。


肩炮



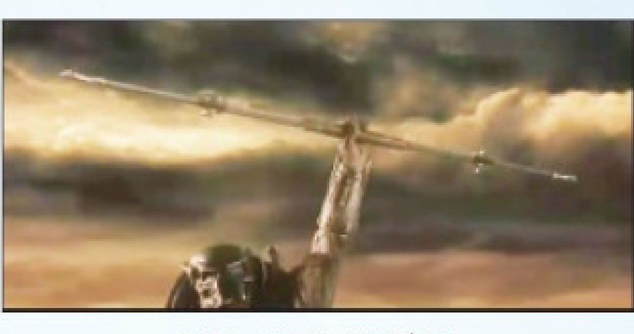
肩炮（预备发射）

肩炮也是铁血身份的象征。在AVP电影中，肩炮被安放在金字塔的密室内，为了完成成年礼而进行异形狩猎的幼年铁血，其首要目标就是获得这件象征身份和荣誉的武器——肩炮对于铁血，就像猎枪对于猎人的重要性一样。


腕刀

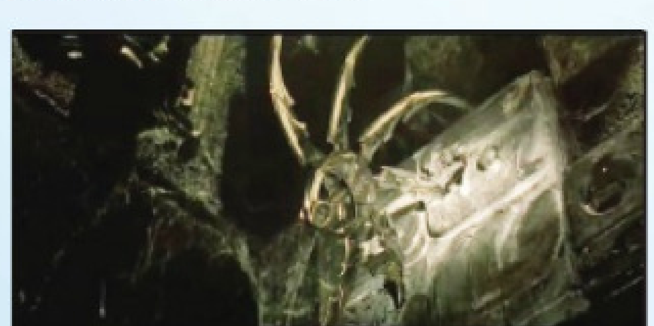
【腕刀、长矛】铁血的左右手都装备有一支腕刀，长度约为4英尺，类似金刚狼的铁爪，用于穿刺和捕猎后的剥皮。在PC游戏AVP2中，流程中所发现的一份对铁血尸体的研究报告指出，腕刀采用了外科手术移植到了铁血的手臂上，已经成为了战士的一部分，如果强行摘除会导致铁血的动脉血管破裂，进而使铁血死亡。记录这个发现的研究员继续写道：“究竟是什么样的种族宁可死去也不愿解除自己的武装呢？”从这一侧面，我们也可以看出铁血对荣誉感的极端重视。


长矛（收缩状态）


长矛（展开状态）

铁血的长矛能够自由伸缩，在完成成年礼之后，可以从部落酋长那里获得长约3米的战士之矛，象征一个战士的成熟。另一部分铁血则使用类似青龙偃月刀的笨重武器进行战斗，如AVP街机版中的两名铁血就是这种武器搭配，这或许也是铁血部落之间的文化差异吧。

【飞盘、网枪】十步杀一人的飞盘，是铁血的远程冷兵器，外形为铁饼形状，可以伸缩出十几只抓钩。首部铁血电影中就出现飞盘，似乎就是专门为后来对付行踪不定、一击必杀的异形“抱脸虫”而度身定制的。网枪是铁血的另一种辅助武器，发射一个大网将目标捕获，网会自我压缩，直到将目标割成碎片，这种外太空金属丝无法用利刃割开。在AVP同名游戏中，网只会影响到目标体行动的敏捷度，无论是海兵队士兵或者异形怪物，都可以使用肉搏武器将网撕破。


飞盘


网枪（发射中）


网枪（发射后）

网使用了和铁血盔甲类似的材质，无法抵御异形强酸的腐蚀。但长矛、腕刀、飞盘3种主武器可以任意切割异形身体而本身不被腐蚀，因此我们可以推断，铁血的武器使用的是一种贵重的高强度金属，它只能被用来制造武器，以至于铁血的盔甲不得不使用“豆腐渣程度”更高一点的廉价金属来打造。


自爆装置

【自爆装置】每一个铁血都在腕部计算机模块中携带有一枚微型反物质炸弹，足以摧毁周围很广一片区域，用于在形势不利的情况下同敌人同归于尽。因为在铁血一族的辞典中，从来就没有退缩这个词语。在启动前，铁血可以根据战术需要来调整引爆时间和爆炸范围，因为破坏力过大的话，可能会危及周围友军的生命。铁血并非都喜欢无意义的自杀式攻击，其中的一些现实主义者会把自爆装置连同腕部计算机一同取出作为定时炸弹来使用，如游戏《铁血战士——钢筋丛林》和AVP电影中都出现了这一幕。然而，失去自爆装置却活着归队的铁血，常常被视为一种严重玷污铁血名誉的行为。



异形篇



异形是20世纪福克斯旗下的另一经典科幻形象，正式名称为Xenomorph，它是一种极端危险的外太空生命体。这一物种为卵生，胚胎的外形和结构一致，但在对其他物种进行寄生后，可以吸收宿主DNA中的精华成分，用于对自身的改造。一只成年体异形在2.4米左右，其外形特征会根据宿主的DNA进行调整。在异形和AVP系列电影中，我们看到的异形大都采用了人类宿主，所以，异形拥有和人类类似的身体结构，包括躯干和四肢，也显得非常聪明，善于学习和变通。在1992年由大卫·芬奇执导的《异形》第3集中，出现了以狗作为宿主的“新品种”，它的速度更快，也更喜欢追逐攻击人类，在1994年的AVP街机版中，给这种新品种起了“Runner”这样一个正式名称。除了地球物种以外，异形还会寄生到铁血的身上，很多不熟悉AVP历史的观众对AVP电影版结局中从战死铁血身上破胸而出的怪物非常不解，而异形铁血混合生物（Predalien）的设计早在AVP街机版中就已经出现了，游戏中玩家要面对一个1+1＞2的超级铁血异形Boss。

异形是一种以肉体存在为核心的纯粹生命体，它没有杂念，没有人类的非理性和随机性的行为，异形存在的唯一目的就是生存。它的表皮可以适应任何条件下的生存，包括严寒、高温、缺氧环境，在《异形》第1集中，异形甚至在真空环境下仍然生存了很长时间。异形的身体各个部分都是作为武器而存在的，它精于潜行，无论是从黑暗角落的偷袭还是正面攻击，都是难以抵挡的。尽管大口径步枪会给异形带来伤害，但这些妖兽不会乖乖进入火器的射程之中。只有火焰喷射器才是真正的异形杀手，因为它们对环境的适应力再强，也是惧怕超高温环境的有机生物。



异形可以在通风管道和墙壁上自由行走，是潜入战的好手



从破胸怪成长为成熟异形，不会超过48小时

异形除了王后以外，不会听命于其他生命体。在系列电影中，维兰公司处心积虑地想把异形改造为生物兵器（类似于《生化危机》中的B.O.W概念），也正是他们，造成了许多无辜生命的死亡。导演雷德利·斯科特也在初代电影的收藏版DVD评论音轨中解释道，异形原先是Mala'kak（俗称“巨人族”）培养出来的一种生物兵器，但因为失去控制，导致整个族群彻底灭亡。

异形的族群类似蚁群，只有王后才能繁殖后代，普通异形扮演者类似工蚁的角色，但这并不妨碍异形超强的繁殖能力。在《异形》系列出现异形王后的两集中（2、4），普通异形的首要目标经常是活捉人类，将其带到巢穴中供给抱脸虫进行寄生（在第4集中，异形更是会聪明地将人类驱赶到巢穴中去）。正是因为这个原因，所有的AVP游戏中几乎都有异形王后的存在。如GB游戏《AVP——最后部落》中，一群前往Alpha Centauri 3星球进行狩猎活动的铁血将几枚异形卵悄悄放置在人类居住区内，以利用人类来孵化出成熟的异形供自己狩猎。但因为其中的一枚是王后卵，最终导致大量异形的出现，整个狩猎小队除主角外全军覆没。在射击游戏《AVP——灭绝》中，人类在一个星球上发现了完整结构的小型异形族群，他们对此进行了研究。同时铁血的飞船也降落在这个星球上，人类和铁血之间爆发了小规模冲突。大量宿主的到来为异形队伍的壮大提供了很多的“原材料”，进而造成了一场血腥乱战的展开。

异形的种类



抱脸怪

【抱脸怪】抱脸怪是异形完整生命周期的第2阶段，由卵孵化而成。其中异形的卵可以长期处于休眠状态，如在《异形》第1集中，LV-426殖民地上外星飞船上的乘客早就变成了化石，但异形卵依然保留了下来。一旦探测到周围有生命迹象，卵中的抱脸怪就会开始孵化。抱脸怪行动非常迅速，在发现目标后，可以以腾空猛冲的方式，和猎物面部死死贴住，将异形胚胎从腹部的孔经过目标的口腔送入其肺部。在这个过程以后，抱脸怪会提供给宿主以充足的氧气，防止其因为肺部置入胚胎而导致呼吸衰竭，并且会释放一种安全的麻醉气体，避免宿主因为不适而苏醒。在这个过程中，如果强行手术移除抱脸怪就会导致宿主死亡。在整个过程完成后，抱脸怪的活力会减弱，很快就死去，而宿主也会在苏醒后有一段“回光返照”的清醒时间，而这段时间过后，将有一大群人面临一场灭顶之灾……

在游戏中无法像电影那样体现抱脸怪的完整功能，因此，抱脸怪被设计成一种一击必杀的飞虫生物。自动瞄准的武器很难对付抱脸虫的飞扑，连铁血的跟踪射击也对它无可奈何。对此，玩家所采取的措施应该是使用轻型速射武器，在移动中进行射击。在FC版《魂斗罗》的最后一关，同样出现了卵和抱脸虫的形态，而在续作中，则把成年异形也作为敌对势力加了进去。



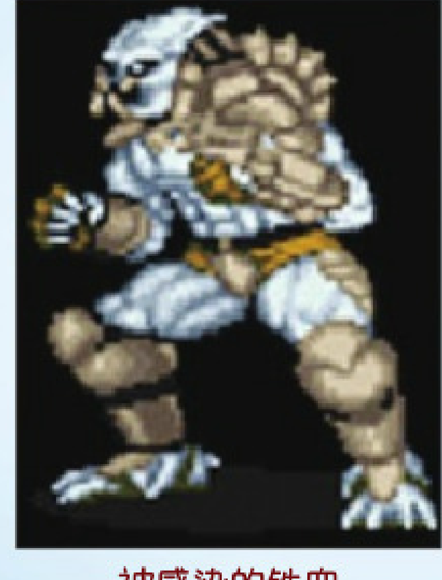
追踪怪

【追踪怪】追踪怪是《异形3》中由狗身上寄生而来的一种异形，和人类寄生体不同的是，追踪怪使用四脚着地的方式行走，无论是速度还是敏捷性都要超过人形寄生体。这种生物在《异性3》之后的相关文化产品中的登场，就是在AVP题材游戏作品中了。在即将上映的电影《AVP2》中，由于外星飞船的失事地点位于一个小镇，因此相信会有更多的动物，可以培养出大量的这种“狗狗版”异形。



禁卫军

【禁卫异形】禁卫异形是AVP题材游戏中原创的一种王后巢穴的高级护卫。在AVP同名游戏续作中，一份报告指出有一种被称为“蜂房武士”的加强版异形存在，它们的皮肤的坚韧度和残暴度都要比普通异形强悍数倍。同样在这款游戏中，禁卫异形的“身材”仅仅比王后小一号，其敏捷性和跳


被感染的铁血

跃力一般，但肉搏能力在5只普通异形之上。在AVP街机版的中后期，成群结队的禁卫异形也让玩家吃尽苦头。

【铁血异形】这是比较少见的异形种类，只存在于AVP世界观中，是抱脸怪感染铁血之后的产物。身体部分和人形异形相似，但更为粗壮，面部和铁血类似，拥有四块下颚骨。在AVP街机版中，它的名称为“疯狂铁血”，拥有异形的敏捷、力量和铁血的智慧、科技，甚至会使用宿主的武器来攻击玩家。在电影版的第一集中，仅仅出现了铁血异形的破胸者形态，而在第2集中，铁血异形将在大银幕上的首次登场。


王后

【异形王后】王后是整个异形族群的主宰。它高约4.5米，主要职责是产卵，但并非像一只温顺的老母鸡一样成天到晚都呆在窝里。在遭遇危险的时候，王后可以将身体和庞大的产卵器脱离，用于在遭遇威胁的时候逃离巢穴，但这就意味着王后在很长一段时间内无法继续繁殖后代。在AVP游戏中，王后一般要以固定（产卵状态）和暴走（抛弃产卵器）两种形态出现，显然，前者要比较好对付一点。

文化影响

相关游戏集

如果说《星际争霸》或者Halo中3种族对立格局的构思来自于AVP，未免有点牵强。因为一种占据质量优势的高文明外太空物种、一种以数量优势为特色的爬虫生物，外加脆弱的人类，是欧美太空科幻题材的惯用世界观设定方式，代表作品有《安德的游戏》《死者代言人》等，但AVP的不少细节设定都影响到了太空军事题材游戏作品。

仅就Halo和SC两款游戏来看，星盟、神族和铁血族一样，都是一个高傲、尚武的种族，采取了等级森严、政教合一的体制，其成员行为受到传统和个人荣誉感的支配。星盟的精英和神族的黑暗圣堂，无论是装备还是战术模式，都是铁血战士的翻版（其中神族和铁血一样，原先也是一个猎人民族），它们均是以猎手的姿态，对目标实施致命一击。二者均装备有隐身装置（前者为类似铁血的光学迷彩，后者为精神力），也都配备有宇宙中威力最强的等离子近战武器。在铁血电影的第一部中，导演最初也准备让铁血使用激光剑作为武器，但后来考虑到这样做会使科幻味变浓，变成《星球大战》的绝地武士，丧失了铁血族的野性和残酷美，才使用了更为“原始”的武器，也取得了非常不错的视觉效果。而在AVP游戏中，铁血多次使用等离子光剑和更为夸张的激光战斧进行作战。

就外貌而言，精英和黑暗圣堂在身高和体格上均与铁血非常接近。精英继承了铁血标志性的、由四片下颚骨构成的嘴巴，而“隐刀”和“叉子兵”，则拥有和铁血类似的发辫。在游戏中的戏份上，AVP世界观上为了抗击异形，铁血与人类中的精英分子往往会达成短暂的联盟关系，这一设定在两款游戏中也存在，如SC中人、神组成的盟军，Halo3也出现了为了阻止鬼面兽开启“方舟”，陆战队和精英，在士官长、神风烈士两位英雄带领下并肩作战的一幕。就AVP、SC和Halo的关系来看，SC显然从AVP世界观中吸收了不少优秀设计（游戏中有非常多对“异形”系列致敬的成分，如人族运输舰的台词），而Halo则从SC中参考了不少设定。不过，随着时代的发展和作品影响力的增强，各制作组之间的“致敬”也越来越多，关注SC2的玩家会发现，神族巨魔机器人、人族的眼镜蛇战车、通过幽灵引导的单兵登陆舱，都可以在Halo系列中找到原型。

戴上面具后的精英


MG Ray

神风烈士


“星际”中人类和神族的联盟

除了世界观以外，铁血与异形的形象也影响到了非常众多的游戏角色设计，如MGS2中登场的量产型合金装备Ray。在企划案中，小岛秀夫计划将MGS2中的合金装备打造为一种进攻型的水陆泛用武器，因此Ray必须灵活，拥有水陆两栖生物般的仿生特性。系列机甲设定新川洋司参考了了异形的设计，将笨重的机甲怪兽Rex演化为灵动、拥有完整四肢的Ray，流线型的设计和浑身散发出的妖兽气质，使其成为了MGS迷公认的最为成功的一款MG设计。为了突出Ray的野性和活力，新川洋司还给它加入了很多生命体的特征，如和异形类似的尖细怪叫、受到攻击后流出的红色液体等等。

《半条命》的初代作品中也使用了大量的《异形》素材，其中有一种名为Xenoforms的外星生物，仅与异形的正式名称相差3个字母。在更早的《毁灭公爵3D》中，有一种从蛋中孵出的跳虫，一旦命中敌人面部，就会导致瘫痪。

《真·三国无双》中魏延的人设套用了铁血的形象，这是对历史人物重新诠释的妙笔。亦正亦邪的悲情英雄魏延变成了集冷酷和杀气为一身符号化形象，一心只有杀敌立功而得不到战友的理解与信任，连连贯句子都不会说的他成天生活在非议与猜忌中，但他却无怨无悔地保卫着蜀国的人民。P

SC2中尤其为狂徒强化了发辫这一造型


黑暗圣堂（英雄Zeratul）

▶深度评论

2007网游炒作备忘录

炒作是随着中国网游行业的“井喷”而盛行起来的——每款新游戏都号称“首款”“大作”“免费”，当这些关键词无法再成为吸引玩家的新闻点时，为了能最快地让自己的产品一夜走红，炒作就成了各路游戏厂商的撒手锏。在已过去的猪年，这些荤素相杂的“段子”并不见得高明，也并不见得推陈出新。但大家似乎并不在乎沾上“炒作”这个略显得有些贬义的词汇。

■上海 阿不

游戏的本质是一种娱乐。正是因为它的非严肃性，许多网络游戏业的业内人士在“娱乐”二字上打足了主意。在辞旧迎新之际，我们不妨也拿出一点娱乐精神，盘点一下过去一年里令人陌生或已成俗套的各种网游炒作方式。这其中，有些出于运营商的杜撰，有些仅仅是作为社会现象而被厂家利用，也有些从头到尾都是玩家和舆论在推波助澜。2007年，你可曾相信过这些“新闻”？

沾“亲”带故，名人也来搭把手

跳舞类游戏在2007年滚滚而来，面对无数同类型的竞争对手，宣传上“标新立异”势在必行。于是在去年6月份，突然有媒体报道，在该游戏视频里发现了一个人，这个人的“五官和衣着都和央视主持人李咏酷似”。随后报道里直接引用了游戏负责人对这一所谓“代言”传闻的“澄清”。不过如果你仔细看的话，会发现新闻中非常“不合时宜”地透露了游戏的测试时间。其实引用名人“ID”或直接在游戏中做一张名人脸来吸引眼球，早已有之。这一次厂商虽然创意还算不错，只是出于各方面考虑仅仅发了单篇新闻而没有后续的炒作——如果有，恐怕凭空被拿来炒作的那位也会坐不住了吧？


这样的一锤子买卖不会惹上麻烦，但也实在能量有限，不过炒起来可谓信手拈来

和这种不能多用的手法比起来，许多厂商是真花了银子请明星来代言的。如果你并不十分熟悉“宁浩”这个人，那么谈起《疯狂的石头》你一定会兴致勃勃。而对网游而言，拍上一小段商业宣传片并不足为奇，但第九城市敢花大价钱请最炙手可热的导演来拍自己游戏的“同名电影”，进而推广游戏的公测，倒是创意十足。光是朱骏和宁浩现身北京某影城的签约发布会就吸引了各路媒体。



这部短片后来有点雷声大、雨点小，不过那时候也过了游戏的推广期

这部短片的拍摄过程可谓十足的娱乐圈式操作——先期的女主角选秀，中期的影片花絮泄露，以及最后的ChinaJoy首映，都可以成为许多网游日后进行同类操作的教科书。可惜的是，影片本身没能足够继承《疯狂的石头》的风格，内容和《奇迹世界》的关联也很少。在没有足够平台播放影片的情况下，许多玩家至今都没能完整地看过该片。不过，宁浩是否适合《奇迹世界》的风格是个小问题，影片的“票房”也不值得在意，拍片过程中的“运作”才是重点。

展会效应，精彩只要两三天

当《征途》打出“玩游戏就送钱”的口号时，俗是俗了点，却的确能拉动人气。随后，虽然有许多游戏变着法地开始“送钱”了，但玩家却再不“感冒”了。不过在去年的网博会上，《纸客帝国》派发“神秘红包”在现场倒是赚足了人气。只要你肯排队，就有机会获得价值不等的红包，里面都是白花花的银子——比起在ChinaJoy上只能领到海报、大包等造价高而不实惠的各种礼品而言，直接拿钱肯定是一种“双赢”。因此，《纸客帝国》的台前每到散财时刻都会拥挤得水泄不通，搞得临近展台上心急火燎的工作人员拿着话筒高声指责这是“呛行”。在现场，早早就排队来的大伯、大妈和他们喜悦的笑容不用怀疑，但收获了人气是否就能收获了玩家呢？这就是展会炒作的劣势所在了。


送什么也比不上送钱，小虾在现场目睹了送钱时摩肩接踵的热闹景象

比起网博会，ChinaJoy上的焦点则有所不同。从“唯晶宝贝”到丁贝莉，几乎每年ChinaJoy都要弄出来点茶余饭后的谈资。那些展场里每天只有几百块钱


丁贝莉的成功感染了很多人

报酬的模特，心里也只有一个信念：“我要红！”去年这一桂冠落到了《天龙八部》的模特朱弘身上。相比往届的“前辈”，朱弘要显得更有亲和力。ChinaJoy虽然落幕，针对她的炒作才刚刚开始。不仅有各大游戏站点为她制作专题和采访，甚至还有计划好的拍摄计划。但也许是缺乏了以往的“神秘感”，多少有点浓重和急功近利的商业色彩，让她在最需要聚集粉丝的时候失去了自己的阵地。其实，这种和游戏不相干的炒作对大家来说，是不是也有点疲惫了呢？

“铜须”附体，廉价暧昧的滥觞

我们在这里很难列举出最有代表性的“故事”了。从“铜须门”“身体换装备”到如今的所谓“一夜情”游戏，似乎道德的底线又向前迈了一步。如何让玩家能在自己的游戏里交流、深入交流，让玩家的社交圈被自己的游戏黏着、深入黏着，都成为各款游戏挖尽心思要做的事情。显然，能让两名异性玩家通过自己的游戏亲近起来并发生些什么，对某些运营商而言是再好不过的噱头。于是通过媒体和博客宣扬某某网游是“一夜情”网游的声音就出现了。制造此类新闻来吸引好奇玩家的游戏好像还不在少数。



这些照片的真实度能有几分？

以往，某款网游相关的网站上经常把四处“扒”来的美女图片贴出来，声称是自己的玩家。为了能尽可能多地吸引眼球，利用一些小有名气但并不被大家熟悉的照片成为惯用的伎俩。2007年中，有款网游就利用了被许多八卦媒体恶炒的“网络名人”照片，声称是自己的玩家，并假借她手写了若干日记。运营商对看客的心理把握十足——除了可有可无的文字外，让玩家不得不把目光聚集在某一部位的海量照片成了提高博客知名度的好手段。假的终究是假的，当有玩家指出这次炒作不仅仅是莫须有，连那些照片也实属PS时，我们未见运营商和当事人站出来发表看法。当然，这样的结果他们已经足够偷着乐了。

杂味乱炖，多管齐下是潮流？

即便是那些具有广泛“群众基础”的游戏，出现网络版后似乎也逃不过炒作的大网。网络版的《真三国无双》从宣布代理的那一刻起就被国内“粉丝”所关注。在该游戏首次测试前，周杰伦的代言消息与小天王的新专辑一同发行，并且传说周杰伦专门为该游戏打造的同名歌曲《无双》也会在游戏开始测试期间共同发布、造势。

后来就有些邪门了，某网站传出芙蓉姐姐在公开场合Cosplay，大秀自己身着游戏中甄姬服饰的样子，并扬言要替代周杰伦的代言地位；随后广泛PS过的小胖也再遭恶搞，化身吕布参与到这个代言的争夺中。正当网友热议谁该是最后的代言时，又一位80后的女玩家在自己博客上展示魅力，说要以此吸引将在游戏中出现的周杰伦……而最近有消息说，中国电竞玩家的偶像Sky也在公开场合表示，自己愿意尝试一下这款游戏，让这款游戏又跟“竞技网游”挂上了钩。如此一套“组合拳”下来，玩家被动地若干次接受了《真三国无双Online》这一新游戏名词。只是玩家心里纳闷，这游戏谁不知道啊？至于这么兴师动众么？

2007年悄然走过，在新的一年里我们有理由相信，网游行业里的各路“神仙”会制造出更具戏剧性的事件。游戏博客和播客开始成为炒作的最新利器。



“周董”的代言传闻，从“海报疑云”到“神秘录音”，每一次好像都神神秘秘，其实深合炒作手法


插画大师翁子扬笔下的张丰毅版曹操，其实，网络游戏还有很多提升知名度的方式


被恶搞的小胖版董卓，似乎大家的接受度很高


据称是芙蓉姐姐版的甄姬



Sky似乎对新生事物很有兴趣……

我们可以满怀希望地期待，新的一年一定会有更令人咋舌的奇闻怪谈。

想当年，某运营商为了自己的产品上市，不惜让公司员工开设博客，写文章向史玉柱叫板。结果史老板懒得回应，很遗憾没炒起来。这样失败的案例大概不会再有了吧？

▶记者探营

"蜀山"：一次非典型测试

在2007年，有很多网络游戏经历过封测阶段，但可能没有一款会像《蜀山Online》这样引起轰动性的效果。卡机、回档与外挂，"特权公会""专线接人"与"垃圾代理"，坊间传闻、流言蜚语与事实真相……一次普通的游戏封测几乎测出花来。显然，各种因素交织在一起，惹恼了一部分参测玩家。他们开始想办法宣泄，来斥责这款"失败的游戏"。这是怎样一次引来了众怒的测试？我们试图还原它的本来面目。

■本刊记者 大漠小虾

"就是这样，上来只能看见自己，怪、树、人什么都看不到。"玩家飞雪残剑指着自己的电脑屏幕告诉记者。此时是2007年12月14日，《蜀山Online》的不删档封测已经进入第3天，可是网通服务器从开放以来的卡机现象依旧没有明显的好转。"好的时候也不是这样，能玩，就是不稳定。"飞雪残剑补充说。但这个时候，游戏的问题已经不是卡机那么简单。来自网络上玩家铺天盖地的讨伐声，已经注定了这次测试不会平静。

"用小霸王学习机做服务器"

《蜀山Online》是厦门御风行开发的一款颇具中国传统风味的网络游戏。"卡通渲染的画风、御剑飞行，都很有特色。"飞雪残剑对记者说，"以前只看到测试，没玩到过。这次我的公会拿到了号，我差不多第一时间进的游戏。"本来他已经预感到新游测试第一天总会有这样那样的问题，但没想到服务器的实际表现还是出乎他的想象。"开始就是觉得出生点那里有点问题，到了野外就好多了，可以正常练级。可是后来我练了几级就被踢回登录界面，后来再进游戏，发现人物还在，但之前的等级、经验值都没有了。"于是飞雪残剑就像很多玩家一样，陷入了卡机、回档的循环中，在最初几天里一直无法正常进行游戏。


服务器卡大家尚能理解，但总是不明不白地死掉，许多玩家就近乎抓狂了

很快，网络上出现了很多针对这次测试的言论。如"《蜀山Online》国服太卡，玩家纷纷转战美服""网游千奇百怪尽在《蜀山Online》"等。特别是一篇名为《小霸王学习机也能做服务器？》的文章被推荐到某网站游戏博客的首页上，让《蜀山Online》的封测真正"扬名天下"了。有玩家写了一首打油诗来描述测试的现状，诗中写道：游戏中断登入难，出来再进人已满；要是你的运气好，留在里面数空山；接交任务做不起，物品无用衣难穿；重启维护不公告，满坛问题没人管。这大概是最初几天游戏状况比较真实的写照了。其实，卡机、回档是每次游戏早期测试都有可能碰到的问题，就算服务器没有好转，也不至于让这么多玩家怨声载道，最为微妙的是"漫步"公会在这次封测里的表现。

所谓"漫步门"

"漫步"被玩家认定是一个带有"官方背景"的公会，关于漫步在封测开始阶段的表现有很多传闻。如"开服1小时就有几十级的人""漫步屠城，在低级别区域疯狂杀小号"等。特别是后面一条让许多玩家心绪难平，一名在电信望月服务器的玩家说："晚上10点20分服务器刚好不到两分钟，再次登录望月无极来到游戏，却发现迎接自己的是更加残酷的屠杀。卡了差不多3分钟终于可以动的我，发现自己已是灵魂状态。努力跑尸体站在自己尸体旁边却没有勇气复活，带着极度的愤怒，我见证了漫步完美杀手屠戮无法动弹的玩家，而我的身边站着无数的灵魂。"


2006年记者前去探营时的御风行数码，当时游戏还在紧张地开发中

与此同时，网络上开始有玩家"揭发"漫步的"老底"，称漫步是"官方支持的一个测试团体，专用IS（iSpeak），专用测试服务器"，具有"提前3小时进入游戏，有专用线路"等特权，因此"我们都卡，就漫步不卡"。"揭发帖"很快在玩家中流传开来，愤怒的情绪也在短时间内极度爆发。

事实上冷静下来思考，这些说法中有

御风行和"蜀山"

2004年前后，曾在珠海西山居工作的廖连慎和他的朋友一起在厦门成立了文心雕龙工作室，主要业务是游戏美工的外包制作。2004年8月，文心雕龙拿到了投资，正式启动了《蜀山Online》的开发项目，工作室也正式更名为御风行数码科技有限公司。御风行一直想要制作出展现中国传统文化的游戏，《蜀山Online》将中国水墨风格与港漫巧妙融合，创造出了极为独特的画面效果。

经过3年多的开发和数次小范围测试，《蜀山Online》的中国大陆地区运营商千橡互动于2007年12月12日正式展开了游戏封测。此前，御风行已经和我国台湾省的华义国际签约，后者将负责游戏在台的运营，而福州天盟数码（IGG）则获得了游戏的北美地区代理运营权。在大陆地区封测当天，IGG也同时开放了游戏的北美服务器。


很快，就有玩家在论坛上发布漫步“杀人”的“证据”，特权的说法也不胫而走

些是经不起推敲的。如漫步公会拥有流畅的专用线路，这一点在当前的服务器技术上恐怕还不容易实现，一些理智玩家也不认同这种看法。

“盛世唐朝”公会的“骠骑军团”，是进驻此次封测较大的公会之一，有200多人活跃在游戏里。骠骑军团的军团长“唐朝疯狂之心”认为，漫步不太可能有这样的“特权”。他告诉记者，漫步与《蜀山Online》的开发商御风行关系比较密切，游戏之前的每次测试都有漫步的玩家参与，因此有些现象可以得到合理的解释。如漫步的玩家普遍升级快，是因为他们熟悉游戏，去哪里升级一清二楚，自然比很多新来的玩家效率高，但不能因此说他们天生有高级账号。此外很奇怪的是，如果用微软雅黑字体替换游戏默认字体，卡机的现象也能得到一些缓解。骠骑军团认为，漫步事先应该知道很多类似的技巧或Bug，只是没有及时公开，因此造成了误会。至于漫步会员在测试中的表现，唐朝疯狂之心表示“不方便多谈”，他只是承认，漫步现在和很多公会“关系不太好”。


服务器卡，出生之后总是被人杀，有很多人因此丧失了继续游戏的兴趣



论坛上大量的反馈没有得到回音，还有的玩家退出了官方组织的记者团

关于这一系列疑问，也许漫步公会的创办者之一、目前的会长“雨中漫步”的话是值得重视的。他向记者解释了几个关键问题。他说，首先，漫步是一群关心这款游戏的玩家组建的，得到了御风行的“官方认可”，但这与游戏的运营商没有关系。漫步跟随这款游戏3年多，提供了大量的意见建议，“没有这些人的努力，大家看不到目前的《蜀山Online》”。他认为很多玩家误解了漫步的行为。“这款游戏的服务器端技术很高，是多服务器协同工作。在游戏开放时由于不稳定，部分服务器跨掉了或非常卡，而有些地图里就非常流畅。很多被卡在地图里的玩家被会中的朋友用道具拉到了流畅的地图，就造成了误解，好像我们的人从来不掉线。”雨中漫步说，对卡机现象“我们核心玩家群也很诧异”，但“很多人不懂，就认为有私下的通道，很可笑，当时我们的IS里全是笑声”。此外他也承认，本次测试中开放的阵营系统并未在之前得到充分的测试，这导致了设计上的问题。但他认为，“任何一个公会，只要最先强大起来，必然会去其他阵营杀人，（即使在新手村，目前）游戏也鼓励这样做，给予奖励和支持”，只是“阵营系统有问题，没能形成良好的竞技环境”。他说，实际上杀人时都一样卡，虽然动不了，但只要不停释放群杀技能就可以了。

玩家的困局

雨中漫步从设计角度作出的解释看起来合情合理，但这些解释恐怕不足以平抑许多玩家的怒火。“漫步你们想想，如果换成你们，一出生就被杀，是什么感觉？”“我们不仅要忍受服务器带来的摧残，还要接受特权主义培养出来的漫步杀手的屠戮，真的很好很强大呢。”


玩家在官网论坛发起了各种“大逆不道”的主题和投票，运营商的态度则是不予理会

可以看出，主观上，漫步玩家利用对游戏的熟悉可能伤害了部分玩家的感情，也不排除他们成员中有个别人的确做了出格的事。但客观上以游戏规则论，玩家并没有错，无论是漫步成员还是其他玩家，杀戮与喊冤都有充足的理由。几位接受采访的玩家告诉记者，《蜀山Online》的阵营设计是本次测试中新加入的，许多玩家对它的规则并不熟悉。记者在IS上采访时，几位受访者因为停留在了非本阵营的安全区里而招来了“杀身之祸”，“血的教训”让他们真正明白了安全区的定义。他们也有仇报仇，回来狠狠教训了一番偷袭者。可这些却是那些无辜被屠杀的小号所无力办到的。


在更新补丁前，一些回过味来的玩家开始互相屠城，很多地方杀得尸横遍野

在这样的背景下，玩家们一直期待游戏的运营商千橡互动（玩家习惯上都称为“猫扑”）可以做些什么。但在许多玩家看来，他们能从运营商处得到的建议或帮助微乎其微。到记者截稿时止，除了在开测的前几天发布过一个官方的致歉声明，并承诺改善服务器质量外，用一名玩家的话讲，他们“就像空气一样不存在”。“卡号没有GM管，论坛申诉没有人过问，甚至有人为了发泄去官方论坛发骂人帖都没有人删。”这样的说法虽然有些夸张，但也是事出有因。记者曾试着向一位《蜀山Online》运营团队的负责人询问其对一系列负面消息的看法，这位负责人也只是表示“我们不发表看法”。在这种群情激愤的时刻运营商选择了沉默，但这恐怕也不是最好的选择。

骠骑军团的玩家倾向于认为，运营商和开发商出于某些原因，并没有为这次测试准备好。新的测试版虽然加入了阵营，但怎样保护新人、怎么平衡


据称，这是某公会发布的《蜀山Online》游戏加速器，页面上特别注明“希望大家不要外传”


无敌Bug是《蜀山Online》以前测试中就被发现的“彩蛋”，没想到现在还能“大放异彩”

各阵营、怎么设计击杀和荣誉都没有好的解决方案。同时，运营商发送了过多的测试号，却没有及时增开服务器，导致了开测头几天的混乱（据称，运营商增开服务器有一个审批环节，要耗费几天时间）。可以想见，此时漫步公会的某些举动，刚好撞在了其他玩家愤怒的枪口上。不管他们的行为是否正常，也都是有口难辩了。

在这中间，不可忽视的是外挂的迅速泛滥和对游戏Bug的熟练运用。本来，游戏在元旦前几天发布了一个120M的补丁。更新补丁之后，卡机的现象得到了缓解，主城的守卫力量也得到加强。按理说，不合理的屠城景象不至于接连上演，但事实并没有这么简单。一些玩家在敌方阵营里如入无人之境，60级的人出门屠城，一个顶10个，120级的主城守卫也奈何不了他。有人说这是用了传说中的无敌外挂，有人说不过是利用了游戏中原有的无敌Bug。不管哪种说法是正确的，总之这些玩家是采取了非正常的游戏手段。至于使用变速齿轮一类寻常外挂的玩家则更多。显然，恶劣的游戏环境有可能造成一种恶性循环：你屠我不屠、你加速我不加速，还如何玩得下去呢？

一次非典型的测试

与许多首次接触游戏的参测者不同，一些参与了早期测试的玩家对目前的游戏架构十分失望。他们认为，自3测以来的重大系统改变实际上已经背离了游戏的初衷。不管是因为市场风向的变化，还是来自运营商的压力，游戏中某些具有中国特色的元素已经消失，“代之的无非是《征途》加《魔兽世界》的样子”，“好好的系统扔掉了，去照搬别人的天赋树”。而游戏道具商城的加入，似乎让玩家看到了一个新的《征途》。“我们不希望这样，如果花点钱，出城就变超人，那就没意思了。”一名玩家告诉记者。不过现在游戏的设计看起来就是为道具收费做准备的，连游戏中引以为特色的御剑飞行每天也只能免费飞3次，再飞就要花银子了。在一篇名为《给对蜀山还有热情的朋友》的帖子中，一名玩家写道：“‘猫扑’掉钱眼里去了，‘蜀山’现在构建的就是一个纯RMB平台，想不花钱，少花钱，别想！看看吧，游戏币不能交易。也就是说，要么你就像原始社会那样以物换物；要么，呵呵——兄弟交钱来！”据记者侧面了解，《蜀山Online》的确有可能首先会采取道具收费方式运营，之后有可能考虑开放其他的收费方式。


据说美服的游戏氛围比较好，不但不卡，也没有国服里血淋淋的阵营相残

值得玩味的是，在愤愤不平的玩家中，大多数人将开发商与运营商分得很开。御风行独特的系统设计和画风想必给许多参与过早期测试的玩家留下了很深的印象。许多人认为，游戏如今的改变是“迫于压力”。因此，虽然那个“有着崇高理想”的御风行把游戏改了个“面目全非”，但却是可以理解的。雨中漫步也和记者谈起游戏修改的问题，他承认现在游戏改得有点过了，“模仿太多”。但他强调：“以前的思路有优点也很乏味，没有多少游戏乐趣。如果继续以前的设计思路，游戏必亡。”谈起游戏现在的设计走向，他似乎有些犹豫：“现在的路也未必正确，国产游戏模仿不是罪了。当然，对《蜀山Online》来说，可能有些可惜……”

行文至此，我们已经很难把《蜀山Online》的这次封测风波描述成一个简单的事件。设计上的漏洞、运营商的沉默、漫步公会的传闻、难以得到准确回应的玩家、进入恶性循环的游戏环境……看上去，已经很复杂了。或许我们不应苛责一款仅仅停留在封测阶段的游戏，我们也相信取得了经验教训的运营商有理由在接下来的测试中表现得好起来。但我们应该看到，这起风波的起因和发展是如此具有戏剧性。每一款网络游戏中都有可能出现这样那样的问题，如果仅仅这样看待，我们可以把《蜀山Online》的封测看作一次典型的游戏测试。但似乎还没有一款游戏能把这些因素集中表现出来，并迅速引起连锁反应。为什么《蜀山Online》就可以“轻易”办到？其中的缘由是值得我们深思的。


如果开发、运营商表现得更好一点，是否就不会有这么大的动静？


许多人并不舍得离开这款独特的游戏，或许新一轮测试中我们会看到新的气象

到本文截稿时止，《蜀山Online》的封测仍在进行中，一些上文提到的不合理之处已经得到了改善。许多玩家百般失望地走了，还有许多人满怀希望地要进游戏去看个究竟。“你们关注是正确的，其实骂的声音很多，是因为玩家不舍得离开。”雨中漫步这样看待整个事件。



《使命召唤4》联机对战指南<一>

□上海 飞影

我不知道第三次世界大战人们用什么武器，但我知道第四次会用石头和棍棒。

——艾尔伯特·爱因斯坦

如果爱因斯坦玩了《使命召唤4》，他也许会体验到第三次世界大战大概是个什么概念了：漫天的灰尘、破碎的建筑、划过天空的火箭和枪榴弹尾迹、冲天而起的原子弹蘑菇云……《使命召唤4》（以下简称COD4）为全世界的玩家们再现了一个真实的现代化战争场景：用标枪反坦克导弹干掉T-72，在AH-64眼镜蛇直升机上操纵榴弹发射器清除地面火力，或者用“空中炮艇”AC-130上105口径大炮这样的大杀器对地狂轰滥炸。这一切让体验惯了二战老式武器的COD玩家兴奋得嗷嗷叫。但是，单机任务再精彩也有结束的时候，而COD4的联机对战才是精髓所在，让我们来一起体验一下。

在以往的FPS游戏里，联机对战基本就是0~9号武器的设计不同而已，而COD4的联机对战系统有了革命性的变化：军衔等级制度，装备、技能（PERK）的解锁能让技能与装备搭配衍生数十种不同组合，使得游戏中的战术和游戏性更加丰富。

★军衔等级篇：

COD4的军衔制度基本按照英美陆军军衔制度设定：第一次联机你是一个1级的列兵，每消灭一个对手或完成其他游戏要求（如安放、拆除C4炸弹）都会获得积分。随着积分的提高，军衔等级逐渐提高到士官、尉官、校官乃至将军。而将军也分为一星准将、两星少将、三星中将、四星上将和最高55级的五星上将。越高的军衔代表你能使用更多的武器装备，也能获得更多武器使用技能。值得一提的是，你所获得的经验和军衔等级在你更换登录其他对战服务器，甚至是进入局域网内自建的对战游戏时都会继续保留，让你充满了一口气升级到顶的欲望。（图1～3）

RANK #	INSIGNIA	RANK TITLE	XP REQUIRED
1		Private First Class	0
2		Private First Class I	[illegible]
3		Private First Class II	[illegible]
4		Lance Corporal	[illegible]
5		Lance Corporal I	[illegible]
6		Lance Corporal II	[illegible]
7		Corporal	[illegible]
8		Corporal I	[illegible]
9		Corporal II	[illegible]
10		Sergeant	[illegible]
11		Sergeant I	[illegible]
12		Sergeant II	[illegible]
13		Staff Sergeant	[illegible]
14		Staff Sergeant I	[illegible]
15		Staff Sergeant II	[illegible]
16		Gunnery Sergeant	[illegible]
17		Gunnery Sergeant I	[illegible]
18		Gunnery Sergeant II	[illegible]
19		Master Sergeant	[illegible]
20		Master Sergeant I	[illegible]
21		Master Sergeant II	[illegible]
22		Master Gunnery Sergeant	[illegible]
23		Master Gunnery Sergeant I	[illegible]
24		Master Gunnery Sergeant II	[illegible]
25		2nd Lieutenant	[illegible]

图1

RANK #	INSIGNIA	RANK TITLE	XP REQUIRED
26		2nd Lieutenant I	[illegible]
27		2nd Lieutenant II	[illegible]
28		1st Lieutenant	[illegible]
29		1st Lieutenant I	[illegible]
30		1st Lieutenant II	[illegible]
31		Captain	[illegible]
32		Captain I	[illegible]
33		Captain II	[illegible]
34		Major	[illegible]
35		Major I	[illegible]
36		Major II	[illegible]
37		Lt. Colonel	[illegible]
38		Lt. Colonel I	[illegible]
39		Lt. Colonel II	[illegible]
40		Colonel	[illegible]
41		Colonel I	[illegible]
42		Colonel II	[illegible]
43		Brigadier General	[illegible]
44		Brigadier General I	[illegible]
45		Brigadier General II	[illegible]
46		Major General	[illegible]
47		Major General I	[illegible]
48		Major General II	[illegible]
49		Lieutenant General	[illegible]
50		Lieutenant General I	[illegible]

图2

RANK #	INSIGNIA	RANK TITLE	XP REQUIRED
51		Lieutenant General II	[illegible]
52		General	[illegible]
53		General I	[illegible]
54		General II	[illegible]
55		Commander	[illegible]

图3

★枪械篇

《使命召唤4》的枪械分为自动步枪、冲锋枪、手枪、轻机枪、霰弹枪和狙击步枪六大类，作为一名新人，进入联机服务器的时候只能用初始的几把默认武器如M16A4，MP5等。随着军衔等级的提高，越来越多的枪械就会被解锁。以下是六大类的全部枪械和解锁需要的等级。

突击步枪类：

突击步枪的特点是精度高、射程远，但是有的步枪是半自动的，扣一次扳机只能射1或3发子弹，如果是中近距离碰到敌人往往火力输出不足。但是突击步枪里的AK-47、M4和MP44则是例外的全自动武器，能一次倾泻30发子弹，所以是玩家们的首选武器。（图4）



图4

冲锋枪类：

冲锋枪的特点是火力输出连续，尤其是P90一个弹匣有50发子弹，让你面对两三个敌人都不用担心换子弹的问题。缺点是威力小，远距离精度差。（图5）



图5

手枪类：

手枪里的最爱就不用说了，当然是威力巨大的沙鹰！（图6）



图6

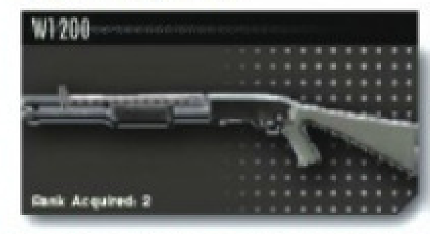
轻机枪与霰弹枪类：

这是两种特点非常鲜明的武器，轻机枪可以提供连续300发的持续火力，不过如果你不是用右键瞄准了打，准度是非常不堪的。霰弹枪是近战之王，但是距离只要稍微远那么一点点，你会发现它10枪里有9枪打不死人。（图7）



图7

SHOTGUNS





狙击步枪类：

相信大家最熟悉最喜欢的首选狙击枪一定是M82巴雷特.50狙击枪，在现实中这是件反器材狙击武器，不要说打人，装甲车、直升机都能射穿。人只要挨着点它射出的子弹就得肢体分裂。但是COD4里为了平衡，狙击枪不但瞄准很难，即使打中，但只要不是头部，一枪也很难毙敌。M82以外的其他几件杀伤力就更小了。（图8）

图8

★ 技能篇

接下来介绍COD4里最精髓的设定——技能了。虽然COD4不是网络RPG，但是技能概念的引进，让FPS联机游戏和网络RPG的区分越来越模糊了。

第一类技能（PERK 1）：

1. 2包C4可遥控炸药。按6键调出，按右键丢炸药包，按左键起爆。有不少“变态”玩家喜欢抗着C4冲锋，见人就丢一个，然后起爆，比手雷难用，但是效果好多了。

2. 3枚特殊手雷。COD4除了普通的破片手雷外，还有Flash Grenades（闪光弹）、Stun Grenades（震撼弹）和Smoke Grenades（烟雾弹）3种特殊手雷。闪光弹可以让对手暂时失明，震撼弹更是让人头晕目眩行动迟缓，而烟雾弹是掩护自己的最好手段，当然你也会同样看不见敌人。默认每次只能选择一枚特殊手雷携带，该技能可以让你携带3枚，但是只能选一种。

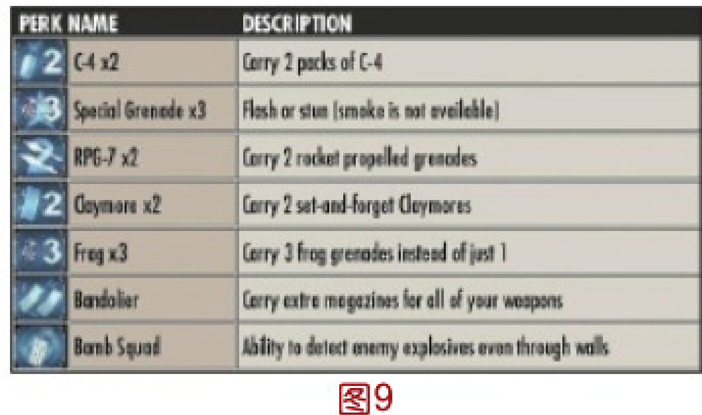
3. 2发RPG火箭筒。火箭筒的威力就不必说了。它比枪榴弹发射慢、精度差，但是威力大得多，打到人堆里就是一片，而且没有枪榴弹直接击中人体就不爆炸的说法。

4.克雷莫地雷。又称“阔剑”，这是一种非常阴毒的武器。游戏中该武器用2道红外感应光触发，一旦有人碰到红外光，地雷里的700粒钢珠以及约1.5磅的C-4塑胶炸药会立刻欢呼着扑上来跟你做个亲密接触，你就可以直接当筛子用了……不过阔剑的使用摆放有一定讲究，一般是狙击手CAMP时候防止被人“摸屁股”的。如果打冲锋的就不要选了，因为你死了地雷就会自动消失，白浪费一个技能。摆放的时候基本选择在楼梯拐角、房门入口，要注意它的杀伤面朝向和放置位置。如果你把它放在门槛上，一半在里一半在外，敌人只需要撩一下腿就能引爆，但是一半以上的杀伤力都被墙壁和门挡住了。另外它也可以用枪或者手雷引爆。说个题外话，以后大家看国外特种部队的电影时，如果有对话翻译成“你还有几支剑”时，不要以为大兵傻到有枪不用改用剑了，其实这是在问有几个阔剑地雷呢。

5. 3枚手雷。游戏里默认只能携带1枚破片手雷，使用这个技能后可以增加为3枚。提一个小技巧，如果你按住G键不松，手雷在手中就开始拉弦计时，3秒后丢出去可以空爆杀人，而不用担心敌人拣了再丢回来。

6.双倍弹匣。其实对战时候到处是武器可选，所以这个技能一般用不上。

7.发现炸弹。侦察到地图上所有放置的爆炸物、地雷、C4和炸药包。一般来说只有搜索与摧毁模式的比赛可能会用到这个技能。（图9）



PERK NAME	DESCRIPTION
C-4 x2	Carry 2 packs of C-4
Special Grenade x3	Flash or stun (smoke is not available)
RPG-7 x2	Carry 2 rocket propelled grenades
Claymore x2	Carry 2 set-and-forget Claymores
Frag x3	Carry 3 frag grenades instead of just 1
Bandolier	Carry extra magazines for all of your weapons
Bomb Squad	Ability to detect enemy explosives even through walls

图9

第二类技能（PERK 2）：

1.增加子弹伤害力。实际效果没那么好，稍微提高一些杀伤力而已。

2.提高生命值。其实1和2两个技能，就好像矛与盾的关系一样。如果一个狙击手用默认伤害打中一个选了提高生命值技能的人，是无法一枪致命的，除非直接爆头。

3.快速换弹匣。有句话怎么说的来着，时间就是生命！指的就是这个技能。

4.双倍射速。有些枪打起来慢腾腾的，选这个技能可以让你感受倾泻如注的快感。

5.双枪老太婆。什么，你是男的？那么就双枪李向阳吧。这里的双枪指携带两件主武器，而不是手枪。想想看，一支枪上带两发枪榴弹，另一支枪再带一发榴弹（游戏限制），那么你就是许三多了。

6.反雷达扫描。COD4的游戏画面左上角有个小地图，敌对方是用橙色亮点在地图上标明。这个技能可以让敌人无法用雷达

扫描到你的所在，一般来说是狙击手的必选。

7.增加炸弹伤害。榴弹党、C4党、手雷党的常用技能。（图10）

PERK NAME	DESCRIPTION
Stopping Power	Increased bullet damage
Juggernaut	Increased health
Sleight of Hand	Faster reloads
Double Tap	Increased rate of fire
Over Kill	Carry 2 primary weapons
UAV Jammer	Undetectable on enemy radar when UAVs are deployed
Sonic Boom	Higher explosive damage

图10

第三类技能（PERK 3）：

1.增加奔跑距离。COD4比其他FPS多了一个冲刺跑的选择，但是是有体力限制的，跑了一段就自动慢下来。这个技能可以让你冲刺更远，实在是趟地雷的最佳技能。

2.提高瞄准精度。远距离更容易瞄准。

3.垂死挣扎。被敌人打倒以后，只要不是被打头或者炸死的，都可以躺在地上用手枪垂死反抗，往往在敌人大意的时候拖他们同归于尽。如果敌人够近，你也可以用小刀划他（地趟刀？）。

4.光荣弹。这个在网上对战时一般称为“下蛋”，死了以后自动丢一个手雷出来，刚刚杀死你然后想来拣你武器的敌人往往中招。你也可以在弹尽粮绝的时候直接冲进敌人堆让他们杀死你，然后——“轰”，整个世界都安静了。

5.子弹穿透力。COD4里子弹是可以穿墙的，这个技能让你的穿墙杀伤力变得更高。

6.铁肺。让你可以屏气更久。为什么要屏气呢，做狙击手时打开狙击镜你就知道了，不屏气，准星就一直在那里晃啊晃……

7.脚步无声。偷偷摸摸，让别人再好的音响设备也听不到你的脚步声。

8.可以听到附近玩家的对话。这个对话不仅仅包括玩家使用语音的对话，还包括诸如：Enemy、Neutralized、Frag之类的声音，感觉实际作用并不太大。（图11）

PERK NAME	DESCRIPTION
Extreme Conditioning	Run for longer distances
Steady Aim	Accuracy of aim when firing from the hip
Last Stand	Attack with your side arm or knife for 15 seconds before you bleed out. Can be ended prematurely if the player is shot. Does not appear at all if too much damage is inflicted (e.g. RPG to the face)
Martyrdom	Drop a live grenade when you die
Deep Impact	Deeper bullet penetration
Iron Lung	Hold breath longer
Dead Silence	Make less noise while moving
Eavesdrop	Hear enemy mic chatter

图11

★配件称号奖励及涂装篇

如果你在COD4里把等级提到了55级的五星上将，解锁了所有的枪械，学全了所有技能，是不是意味着你再无追求了呢？NO！COD4还特地设计了枪械配件、称号、迷彩涂装和隐藏金枪的概念。

枪械配件是每把枪上可以附加的一个功能性装备，共有5种，选择合理的配件可以让你的枪械发挥更佳的性能。

五大配件

1.枪榴弹发射器是一个只能装在自动步枪上的配件，每个携弹两发。中距离上简直是人挡杀人，佛挡杀佛。远距离上也有不少高手用得出神入化，一次炸死2～3个敌人不是什么难事。所以也造就了COD4联机的榴弹党，上手两发榴弹打出去后，冒着敌人的弹雨冲上去自杀，复活后又是两发榴弹……不过要注意的是，如果与敌人照面，只要对着敌人身体发射，照样可以将他穿杀。要是你对着太近的地面或者墙壁发射的话，你会看见榴弹像个乒乓球一样弹走……这个配件的使用会让你减少一个技能的使用机会。（图12）

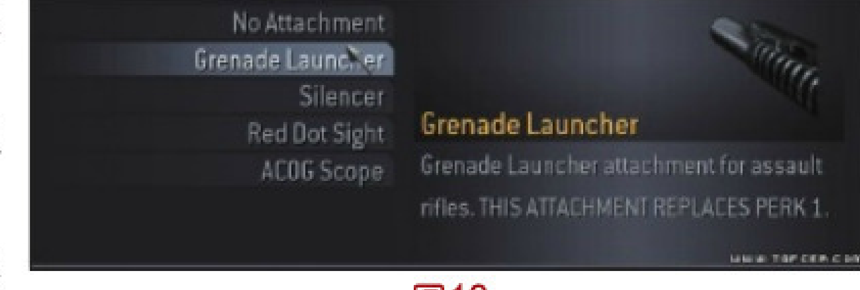


图12

2.红点镜，国内有时也俗称内红。其作用是用一种以红点为准星的瞄准器实现在中短距离内的快速瞄准，所以也有人统称这些瞄准器为快瞄。红点镜有很多种，COD4网站中的红点镜看起来都是一样的，外观类似于C-More或者Walther的反射式外红点。在战役模式中还出现过EO-Tech的5xx系列，很可惜在对战模式中看不到。（图13）



图13

3.ACOG是美国Trijicon公司的直准式瞄准镜，是作为美国先进战斗步枪——ACR计划的其中一部分。ACOG是望远式瞄准镜和光点瞄准镜的结合体，既有放大的功能，又兼具双目快速瞄准的功能。与上面的红点镜相比，ACOG具有一定的光学放大功能，通常可以放大3.5～4倍。COD4中ACOG的存在使得除了Sniper Rifle之外的其他武器也可以看清较远距离的目标。不过，在光学放大情况下后坐力对于瞄准会有更大的影响，而且红点看不清需要ACOG的情况在COD4中也不很常见，所以个人感觉ACOG未必比红点镜好用。（图14）

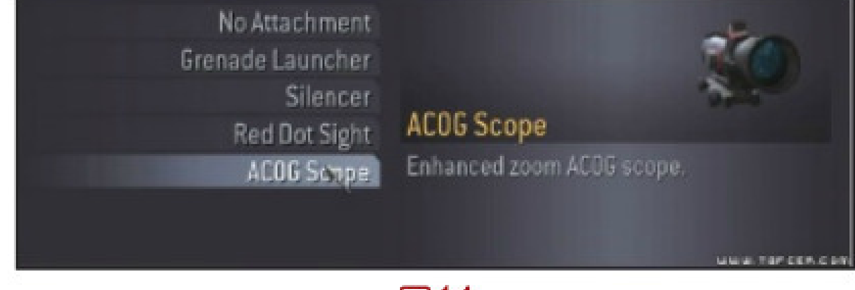


图14

4.消音器在实际的战争中本来意义不大，一般特种部队潜入才用得比较多。但是COD4中消音器设定可以说是相当出彩。因为在COD4中一旦你射击，那么你的位置就会自动被标识在左上角的小地图上。除非你装备消音器。由此一来，消音器就成为Camp玩家必备的配件，而不再是鸡肋了。当然，它在游戏里只能装备在自动步枪、冲锋枪和手枪上。（图15）

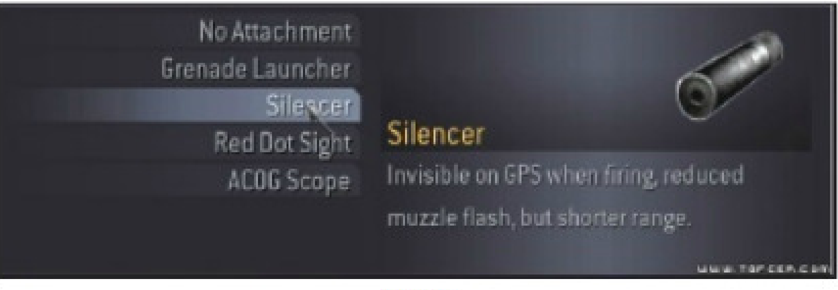


图15

5.握把是用来消除后坐力的，配在轻机枪或者霰弹枪上。你手也不抖了，眼也不花了，杀人也更有劲了！不过它同样会让你少一个技能选择的机会。（图16）



图16

称号奖励及涂装

称号是指每把枪械完成指定的要求所授予的特殊称谓，例如用AK47杀死25个敌人，可以获得100积分和红点瞄准，得到“AK47一级神射手”（AK47 Marksman I）的称号；杀死75个敌人可以获得500积分和消声器，得到“AK47二级神射手”的称号……以此类推。更进一步的是25、75、150个爆头，可以分别得到100积分，数字迷彩涂装，AK47一级专家称号；500积分，蓝色虎纹迷彩涂装，AK47二级专家称号；1000积分，红色虎纹迷彩涂装，AK47三级专家称号。P（待续）

漢之雲
軒轅劍外傳

■辽宁 侯杰

《轩辕剑》系列素以古代神话为素材，水墨山水为画风，无处不展现出中国古文化的魅力和神韵。它虽有神话背景，却在向玩家传递着相当的入世理念。几乎每一部的《轩辕剑》作品都在阐述着一个观念，如轮回、生死、宽恕、王道等。这部《轩辕剑外传——汉之云》的主题是阐述“大义与苍生”的冲突，首次将时代背景定位在三国时期，它是这个系列中最能表现历史厚重感的作品。

为什么要玩这款游戏

三国时代群雄并起，传说纷纭，有着足够的素材来丰富游戏的内容。《轩辕剑外传——汉之云》的主线融入历史事件之中，孙权、徐庶、赵云、诸葛亮、司马懿等大量历史人物登场，其中又增添了浓重的神幻色彩，构成绮丽的画卷。最为有趣的是，游戏并没有拘泥于史实和传说，很多地方进行了大胆的颠覆，如张郃之死、火烧司马懿、周瑜归隐巫山、赵云神奇复活、于禁跪降……此外还穿插着曹植、曹睿、诸葛亮和周瑜和神女间奇异的恋情，喜欢YY的朋友会发觉：真的，一切都超乎想像！而熟悉三国的朋友，也会感觉到司马懿的谨慎、孙权的中庸、魏延的心结……玩的时候一定会心一笑。

如果玩过《轩辕剑5——一剑凌云山海情》，对皇甫暮云这个人并不会陌生，他是男主角陆承轩亦师亦友的角色。而在这部外传《汉之云》中，对暮云到山海界之前的经历，有了详细的交待，可以看作是《轩辕剑5》的前传，但它的品质要比《轩辕剑5》好很多。

精品 总评 8.5

大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	大宇
发行	寰宇之星
类型	角色扮演
语种	简/繁体中文

文化包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.0　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.5

杜鹃啼血 铁蹄杂沓白柳寨
符妖授首 飞羽奇袭许家堡

本章概要 三国时期诸葛亮第4次伐魏时，蜀汉秘密部队羽之部队长焉逢率部下横艾、疆梧、徒维和游兆执行袭扰曹营后方的任务，途中击倒千年榉精。不料在攻打城寨时部下游兆、疆梧等人大肆屠戮妇孺，令焉逢心感不快。在此后攻取许家堡时焉逢告诫队友再不可滥杀无辜。

飞羽是蜀汉的一支秘密部队，随着诸葛丞相的第4次北伐大军，飞羽也随时守候着使者的密令。焉逢是羽之部的队长，本名皇甫朝云，自幼与姐弟离散，被蜀国的持国使收留并传授技艺。

这一天，焉逢独坐帐中沉思良久，空中传来横艾的悠悠笙乐，于是起身前往帅帐见多闻使，接到袭扰曹营后方的任务，再将消息通知给伙伴，横艾、疆梧、徒维和游兆都在各自的帐篷里，交谈后整备出发。营地中的张志和徐嘉是回收商人，战斗中横艾可用炼妖壶来收化怪物，成组的怪物可找张志来交换，而徐嘉则回收武器防具和药品。

支线：通臂猖猿

在飞羽营地找伙头兵张钧交谈，答应替他寻找偷吃伙食的野兽。由营地后门到山崖，与一只通臂猖猿对话，将它收化到炼妖壶中。回营地找张钧谈话，得到药草、消疲丸。



来到帅帐向多闻使请示任务

离开营地进入不远的邽岭，沿迷宫走到中段，焉逢与队友对话，游兆和疆梧是功名心

很强的队友，很在意与飞之部竞争的结果。来到迷宫的后段先存档，遇到千年桦精展开战斗，这是第一场Boss战，焉逢和疆梧都以单体伤害输出的武技为主，横艾是以仙术辅攻，而徒维则负责回血治疗。

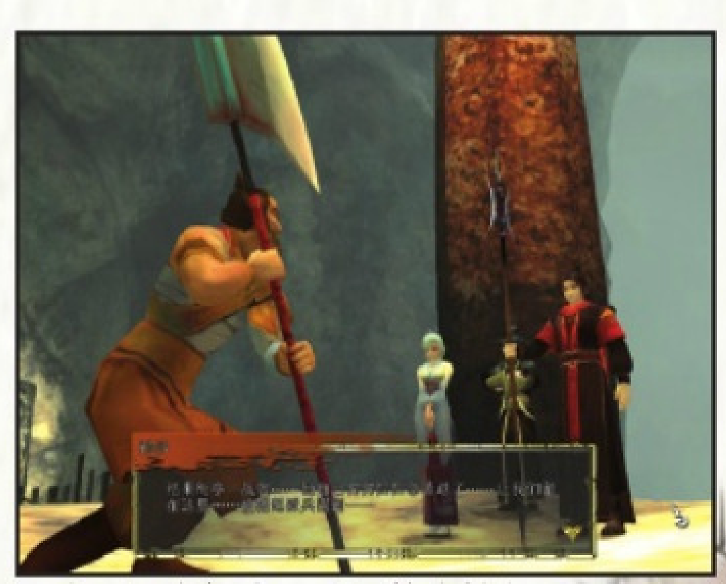
支线：公子陈陵

在邽岭山道迷宫的前段遇到一对公媳，得知他们遭遇到妖怪，答应帮他们救出陈陵。在遇到千年桦精时，还会发现地上昏迷的陈陵，杀完桦精与地上的陈陵对话，得到草药、消疲丸和金蜂蜜。

穿过邽岭来到白柳涧，为了调查进入城寨的方法，队员们分散行动收集情报。焉逢独自在浓翠的山谷中行走，在树下遇到采花的小姑娘，送给她蓟花耳饰换到秘密通道的情报，看着小女孩随着母亲离开，不由想起当初和姐弟分离的情形。找到密道入口后与队友汇合，率领他们进入涵道前段，在起始处有一道石壁，上面有4只大圆钮，先按最左的，再按最右边，走丁亥之道可至下幅地图。

来到迷宫后段，队员分为两组行动，焉逢和横艾往前打败寨主柳涉，这时寨里哭号和悲泣声不绝于耳，横艾隐隐感到难过。找到游兆和疆梧，得知他们屠杀了不少的妇孺，焉逢从战利品中


在白柳涧遇到一位采花的小女孩


占领了白柳寨，焉逢的心情却格外沉重


在许家堡遇到太平道的符妖

赫然看到那只蓟花耳饰，心中怅然一痛。多闻使清理战利品，此次任务羽之部获胜，但焉逢的脸上却无半分喜色。

下面的任务是攻取许家堡，为了避免惨剧再次发生，焉逢告诫队友不得滥杀，以击退为主。穿过涵道迷宫进入许家堡，堡主许贲使用太平道的符咒召唤出一只妖兽。打败貔，焉逢放过堡中所有人的性命，仅放狼烟示讯，游兆对他的作法很不理解。

支线：小妖菇的修炼

在许家堡秘密涵道前段会遇到一只小妖菇，它会跟焉逢要木材，选择给的话便会跑走。此事件会有后续，以后在祁山山道、钟山皇陵、曹操疑冢、褒斜谷的迷宫还会遇到它，索要的木材也会逐级增加，等中期到长白山的时候会遇到修炼成精的寒玉藤，将它打回原形，从小妖菇身上拿到九命猫脑浆。

支线：古怪的商品

在许家堡与徐襄谈话，他说购买的东西总是招来妖怪的袭击，告诉他是身上的诱敌女娃引起的，徐襄连忙将身上的诱敌女娃送给焉逢。

支线：猜谜

在许家堡与小女孩莲儿交谈，答应陪她猜谜语，谜语的答案是：梳子、鱼、蜗牛、浮萍和算盘，全部答对得溶石魔羽。

支线：寻师

此任务分3部分，完成的时间较长。在许家堡门口找武师阿军谈话，受托寻访他飘泊在外的师父。第4次北伐时，在木道门设伏之前，前往流马渊栈道会遇到一位老人受到怪物围击，替他解围。在第5次北伐战争的期间，到箕谷小村找卫宁老人谈话，得知他就是阿军的师父，回许家堡找阿军谈话，得归元花露水。



一、诸葛亮和司马懿

诸葛亮和司马懿是一对棋逢对手的宿命冤家，诸葛亮是刘备托孤的蜀国丞相，而司马懿是辅佐三朝的魏国重臣。诸葛亮虽有奇谋，但司马懿总是大智若愚，一一化解，在军事上，诸葛亮时而捉襟见肘，司马懿总是稍胜一筹。

在曹操平定汉中后，司马懿进言乘胜追击，趁刘备根基不稳之机攻取西蜀，但曹操认为他“得陇望蜀”，从而失去了统一全国的良机。诸葛亮在有名的《隆中对》里，曾阐述以荆州和西蜀为基础，东西两路夹攻曹魏的战略。破掉此策的正是司马懿，借助孙权的兵力夺下荆州，断了关羽的后路，关羽也因兵败麦城而死。

有名的空城计中，似乎诸葛亮吓走了司马懿，其实不然。连儿子司马昭都怀疑是座空城，老奸巨猾的司马懿如何不知？如果活捉了诸葛亮，三国鼎立的格局便会打破，那么他的军旅生涯也该结束，交回兵权下野是其归宿，有所谓兔死狗烹，鸟尽弓藏。司马懿和诸葛亮便是这样互相依存的关系，也正是他善用这层关系，才一直握有兵权，最后把魏家天下据为己有，儿子司马昭得以统一中国成立晋朝。

《轩辕剑外传——汉之云》中所描述的第4次北伐，司马懿闭关固守，以粮草之丰来对抗远道而来的蜀军，是绝对高明的战法，正合《孙子兵法》的“不战而屈人之兵”。第5次北伐为了求战，诸葛亮给司马懿送去女子衣服，司马懿反而设宴款待来使，从言语中套出诸葛亮重病的情报，最后将诸葛亮拖死在五丈原。

诸葛亮固是不世出的治国良才，但军事才能不及刘备，也不及司马懿。陈寿曾如此描述诸葛亮：“治戎为长，奇谋为短，理民之干，优于将略”，这是比较中肯的评价。诸葛亮一生最大的败笔，便是沉溺于北定中原，恢复汉室的梦想，变得一意孤行，穷兵黩武，思想上不能与时俱进，以平常心面对朝代的更迭。在这部《汉之云》的结尾，也是对诸葛亮如此的评价，赵云不惜以刺杀行动来阻止诸葛亮发动的战争，若诸葛亮不死，最终会将蜀国带到覆灭的深渊去。

二、魏延的心结

魏延一直是刘备生前器重的大将，胆识谋略过人，实力不在五虎将之下，唯一的缺点就是有点心高气傲。诸葛亮在长沙之战便对魏延存有成见，欲以“反骨”之罪诛杀，所谓反骨只是借口罢了，其实是一见面就不喜欢他，两人的心结也由此萌生。

诸葛亮在南征胜利后开始北伐，镇守汉中8年的魏延提出大胆的子午谷计划，很快便被诸葛亮否决，失去制胜魏国的良机，因此魏延常谓丞相胆小怯懦，叹息自己的怀才不遇。魏延多次随诸葛亮北伐，大小战役屡建战功，令魏兵闻风丧胆，司马懿自失去张郃之后，惮于魏延更不敢轻易出兵，魏延成为诸葛亮克敌的法宝，但诸葛亮却对魏延一直存有成见，多次想除掉他。

先说火烧葫芦谷，在这部《汉之云》中对此也有描述，写的是商横化身白鹿引司马懿入谷，事实上是诸葛亮派魏延领5000兵马引司马懿，再用拿手的火计将司马懿烧死，这是诸葛亮的一石二鸟之计，顺道也将碍眼的魏延除去，没想到的是魏延智勇双全得以马腹下逃生。以魏延之智，不难推测诸葛亮的用意，但仍领兵前往，可见其对蜀汉的忠心。诸葛亮临死之际，仍不忘给魏延下套，最终借杨仪和马岱之手杀了魏延，一代名将落得诛延三族的下场。

在《汉之云》中，诸葛亮死后，魏延一脚踢翻了七星续命灯，道：“哼，还搞什么七星续命灯？这玩意有用吗？……你的时代结束了，孔明……”从这段言语，大抵可以窥见魏延对诸葛亮的不屑和愤恨。

支线：伙伴事件——司徒蔷

游戏中共有3名隐藏的伙伴，需完成一系列的支线任务才能够加入队伍，司徒蔷便是其一。司徒蔷的事件共分为6部分：①首次到许家堡里听到阿旭说书生逃走了，许家小姐婉儿追赶书生离开了城堡，许贲叫他赶快将小姐追回来；②在游戏中期，前往洛阳找青龙偃月刀的时候，在洛阳客栈门口遇到书生司徒蔷被许婉儿缠住，许婉儿在溺水时被司徒蔷渡气救活，因此她要嫁给司徒蔷，司徒蔷无奈地返回客栈拿东西，趁机跳窗逃走。许婉儿恨恨地说一定要再捉到他；③在游戏中期端蒙刺相事件后，前往成都市集，看到山贼要将司徒蔷抢回去做压寨夫君，而许婉儿也不依不饶地要嫁他，司徒蔷无奈地说出自己有意中人，并阴差阳错地指到了尚章身上，许婉儿伤心逃走，山贼见焉逢等人势众黯然离开，从此司徒蔷正式加入队伍；④在游戏中期接刺杀曹睿的任务，并完成许家堡的符怪事件后，司徒蔷在队伍中时，到许家堡找许婉儿谈话，触发阿旭打抱不平事件，打败阿旭，许婉儿对阿旭产生感情，司徒蔷也从这段纠缠的感情漩涡中解脱出来；⑤在第5次北伐期间，司徒蔷在队伍中，前往箕谷小村找男孩小亮谈话，焉逢才知司徒蔷原来是魏国人，但经他解释才消除了误会；⑥在第5次北伐期间，司徒蔷在队伍中，在五丈原大地图随机遇到打劫的强盗，回营地后前往尚章之帐，发现司徒蔷原来是女儿身的秘密。

支线：舞俑

此任务的流程较复杂，完成的时间也较久远，可分为5部分，它和丹道村郭远寻陶俑事件、洛阳花严寻女事件相关联。①首次来到许家堡，在墙角遇到骆琦，借他100钱来修复舞俑。重返许家堡，骆琦将钱还给焉逢，那只舞俑对骆琦充满感激，决定终生侍奉在他的身边；②在第5次北伐期间，前往丹道村触发郭远寻找丢失的陶俑事件，此时再返回许家堡找舞俑，得知骆琦已然离开，于是带着舞俑找骆琦；③在曹操疑冢的前段迷宫遇到骆琦，舞俑对骆琦的薄情很是恼火，打算要亲手杀死他，焉逢出手阻拦，战斗中将舞俑打成碎片，骆琦伏身将碎片收集起来离去；④若之前在丹道村接受老人的寻陶俑任务，前往洛阳找到骆琦已将舞俑修好，并向焉逢说出自己喜欢的女孩就住在洛阳，她长得与舞俑十分相似，这是当初买舞俑的原因，只是那女孩最近就要嫁人了，他想等她出嫁后再和舞俑离开这片伤心之地。重返洛阳会触发蒋仲娶妻事件，蒋仲发现花轿里坐的竟是只陶俑，气急败坏地将它打碎；⑤焉逢带着舞俑碎片返回许家堡，发现骆琦已与心爱的女孩璃儿结为夫妻，原来是舞俑成人之美，代替璃儿嫁给蒋仲的。将舞俑碎片交给骆琦，他再次修好了舞俑，舞俑已心死如灰，随焉逢回到丹道村的主人身边，得到乌金靴。

剑气似虹　流马渊从容施招
矢雨如注　木门道慷慨赴死

本章概要 羽之部配合蜀军割麦行动，以缓解军粮危机，其间焉逢为农夫百姓们的绝望哭号心中感到一丝困惑。此后蜀军围攻祁山，羽之部和飞之部分别击败了祁山守军魏平的部队和张郃的增援部队。然而由于蜀军运粮车队及流马索道均被御剑白衣人所毁，第4次伐魏终告失败，羽之部奉命协助魏延断后，焉逢见证了张郃的慷慨赴死。


为配合蜀兵割麦，推着假诸葛吸引魏兵的注意力


上邽割麦后，听到农户们绝望的哭号声

虽然经过飞羽的袭扰，司马懿的部队仍不为所动，坚持闭关不出的战略。蜀军粮秣难继，陷入进退维谷的两难境地，魏延献策割取上邽城外的小麦，既可补充粮草，也可引诱魏军出战。此次羽之部的任务是配合蜀军割麦行动，引开魏军的注意力。焉逢将任务情报通知疆梧和徒维，来到山崖看到游兆和横艾发生争执，横艾使用术法将游兆制于地上。

离开营地来到上邽城外，这里要玩一个吸引魏兵的小游戏，玩法是推着诸葛亮假人的小车，吸引魏兵到达横艾所站的位置。总共要吸引3次，魏兵的数量会递增，最后埋伏的疆梧、游兆和徒维等人现身将引来的魏兵围杀掉，割麦的行动宣告结束。尽管任务成功，但当焉逢听到农夫百姓们绝望的哭号声时，心中仍感到一丝的困惑。

割麦之后，蜀军的粮草仍难以为继，诸葛亮只好下令向南撤退，与围攻祁山的王平部队会师。祁山的魏军守将魏平向司马懿求援，司马懿按兵不动，张郃不听劝阻率部增援，司马懿颇感无措，这时魏营的神秘组织——铜雀尊者出现在他面前，并且为首的紫衣尊者来头不小，令司马懿跪地请示作战方略。

焉逢回到飞羽营地，到帅帐见多闻使和增广使，得知游兆已要求转调到飞之部，焉逢知道他是为自己的戒杀令而心存不满，于是将心中的疑惑向两位使



铜雀尊者来到帅帐，令司马懿欣喜不已



的飞之部，也将张郃的增援部队打得七零八落，不过张郃被随后赶来的司马懿所救，魏军的士气因此战陷入低迷。

曹军受挫后，司马懿再度采取闭关不战的策略，焉逢接到骚扰敌军制造混乱的任务。一行人离开营地，来到魏营后径，横艾用符鸟探查周遭情形，在迷宫后段首次遇到紫衣和赤衣尊者，赤衣召唤出一只赤幻魔挡在众人面前……

在紫衣和赤衣逃走后，焉逢等人继续往前探索，发现遭到伏击的飞之部，端蒙和昭阳等人均负重伤，尚章目前下落不明，焉逢与端蒙发生争执，率队深入迷宫找到被面具光芒制住的尚章，然后进入幻阵杀掉4只碧鬼魔，外面的4只面具摔碎在地上，幻阵解除。将尚章带回到端蒙身边，根据横艾的符鸟收集的情报，焉逢决定即刻回营。

者道出，使者略微责备，劝其要从大局上着眼。回到队长帐篷与横艾交谈，横艾宽慰他一番，说不久也会有飞之部的人要调过来。说话间，营里传来一阵战鼓声，前往帅帐见多闻使，接到阻击魏平部队的任务。

进入祁山山道的迷宫，打败魏将胡绪后，在山崖将箭兵埋伏下来，不久魏平的人马赶至，密如雨点的箭矢将魏兵杀死过半。另一方面


在魏营围杀铜雀尊者召唤的幻兽


在迷宫深处找到负伤的飞之部队员

蜀军的粮草迟迟未到，原来是御剑而行的白衣尊者破坏了运粮车队，李严怕丞相追究责任，便伪拟圣旨命诸葛亮班师回朝。回到营地，焉逢得到尚章要求调到羽之部的消息，感到十分的高兴，真的应验了横艾的预言。接下来的任务是前往流马渊，协助祝犁架设流马索道。将消息通知各队友后，一行人离营朝西南方行去。来到流马渊，见大部分的索道已然被毁掉了，找到负伤的祝犁，称有一白衣人驾着金色剑气盘旋空中，破坏了这里的索道设施，事关北伐大计，他请焉逢等人不用管他的伤势，返回索道处守护。

回到入口守候许久，也不见白衣人的踪影，就在横艾欲吹笙诱敌之时，神秘的白衣尊者御剑而至，强悍的剑气将索道顷刻尽毁，焉逢也劈出同样的剑气还击，白衣人并不恋战，驾剑离去。众人向祝犁道歉，在这里守了几天不见敌人动静，便返回营地复命。

诸葛亮接到圣旨，无奈地下达了班师回朝的命令，多闻使令羽之部前往木门道，协助魏延断后，阻击追赶的魏兵。来到木门道埋伏好人马，一行人朝迷宫末端行进，正好活捉了张郃之孙张皓。张郃明知是蜀军的圈套，仍然只身来到谷中，面对如雨的箭矢，毫无惧色，屹立如山。此次任务虽然完成，焉逢的心中却是别样的痛楚。



在流马渊发现这里的流马索道都被毁掉了

接下来要离开汉中地图，出了木门道，往东南方过两道桥便是汉中驿站了，穿过驿站是三国大地图。

支线：景叶寻亲

在汉中驿站的客栈与小二阿叶谈话5次，掌柜会主动说出阿叶和亲人失散的事，焉逢答应帮他寻亲。以后到洛阳市集会遇到卖香包的景洪，将消息通知阿叶，得到金创药。

支线：木材回收

在汉中驿站有位回收木材的商人，可用木材和他交换药物或道具。若累计换取4次50份木材的话，可额外得到银狐裘和神秘果。

支线：亏本生意

此事件在找到3件名将武器后关闭。在汉中驿站找裴光谈话，得知他做生意亏钱甚重，现在沦落到不名分文，吃喝难继的地步了，借给他300钱，得到战国时楚灵王所用的弓——大屈。

蜀帝先妃 孙尚香嗜武成痴
夷洲少女 耶亚希邀战入队

本章概要 多闻使命羽之部搜集续命之法所需圣物，首先是寻找3件神兵。从吴国孙尚香处获得线索，并收得新人耶亚希，而后在皇陵迷宫中找到神兵丈八蛇矛。

诸葛亮第4次北伐失败后，在朝野受到很大的压力，只好暂时宁息战事，给国家一个喘息休养的机会。


在成都客栈解决阿贵的烦恼事

成都民宅里有只会弹琴的乐俑


在城里遇到青冥和袁暖在诈骗人们的钱财


在耶亚希的带领下，众人来到吴国皇陵

这一天，多闻使召集羽之部开会，委托寻找对蜀国来说意义重大的3件神兵，分别是张飞的丈八蛇矛、关羽的青龙偃月刀、赵云的白银龙枪，自从3名将辞世后，这3件神兵便流落他乡不知下落。首先要找的是丈八蛇矛，具体线索可前往吴国建业找孙尚香打听。

支线：伙伴事件——青冥

青冥是游戏中另一可加入的伙伴，任务分4部分完成。①首次到成都的时候，在街道遇到一对互相埋怨的老夫妇，原来他们被一对装神弄鬼的人用纸符骗去了很多钱财。问完话一名年轻的女子（袁暖）与焉逢擦身而过差点摔倒，袁暖对焉逢责怪几句转身离开；②前往建业市集看到很多人在围观，上前看到青冥和袁暖正在兜售纸符，焉逢打算戳穿他们的骗局，但袁暖巧舌如簧，得找来证据才行。走到城门附近调查，找到一只他们忘了收回去的鬼怪——魃，带着它便可向城人证明骗局了，两人见状不妙连忙溜走；③在中期接到寻找白银龙枪任务后，前往褒斜谷的栈道会遇到盲者，原来他就是当初遇到的那位憨直道士，原来上次知道是袁暖到处骗财后，便与她发生争吵，这时遇到魑魅的袭击，他为了救袁暖而自废双眼。往前找到袁暖，只是她的身躯已被魑魅占据了。击败魑魅，袁暖已奄奄一息，在死前向青冥表示歉意和忏悔，从此青冥正式加入队伍；④再次回到成都的时候，青冥在队伍中，他会将之前骗来的钱交还给那对夫妇，得到金创药。

支线：绣娘与蚕工

此事件分两部分。①在成都北街道找绣娘谈话，得知她喜欢上蚕工阿怀，前往城南民宅内找阿怀，得知他也对绣娘有意思，将消息转达给绣娘，得到消疲丸。②再次前往阿怀家里，看到锦商梅安为了要霸占绣娘，利用修改的合同来欺负阿怀，焉逢也决定修改一下合同，选择“十两”“上”便可，绣娘和阿怀作为答谢，赠予轩辕菜刀。

支线：人尽其才

在成都客栈中看到两位老板在争吵，原来阿贵是阿老板手下的长工，因为经常失手被辞退，后来阿贵又到金老板手下工作，却得到金老板的赏识，何老板便跑过来挖人。焉逢决定调解此事，分别与3人了解情况，然后向何老板说明原因，顺利解决纷争，得到龙爪花和绝情膏。

支线：私盐

在成都的街道找林翰交谈，受托查找倒卖私盐的人。在完成客栈的阿贵事件后，找阿贵了解情况，得知何老板有最大嫌疑，再找林翰汇报，得到明目香包。

支线：公平交易

在成都市集遇到两位商人因为合约的事争执，问明情况后，选择吴商应给锦商“75两”，得到灵仙酒。

支线：乐俑与兵俑

乐俑是丹道村郭远遗失的两只陶俑之一。在首次到成都时，前往某民宅分别与夫妇和小女孩谈话，然后调查墙角的乐俑，听到一阵伤感悲怨的琴声。在日后前往丹道村时触发郭远寻找陶俑事件，再回成都找小女孩谈话，得知她想向乐俑学琴，再与乐俑交流，她说心爱的人在遥远寒冷的地方，非常的思念他。在前往长白山的时候，在天池的地图留意一条歧路，在那里遇到怪物晶魂，击败它拿到兵俑，将他带到乐俑的身边，两人幸福地团聚在一起，并将一本琴谱交给焉逢，焉逢将琴谱交给小女孩，恢复了乐俑的自由，得到云隐戒指。最后将乐俑带回丹道村郭远的身边，得到乌金盘。

来到吴国首都建业城，往公主府见孙尚香，她目前还是蜀国先帝的妃子，因此焉逢一行得到她亲切的接待。只是孙尚香嗜武成痴，早闻飞羽的名号，执意要与焉逢过招比武，推辞不了只好接招。战斗取胜后，孙尚香的义女耶亚希要求重来，焉逢上前也将她击败，随后孙尚香答应帮忙打探蛇矛的下落，一行人在客栈留宿等候消息。

数日后，到公主府再见孙尚香，然后动身前往钟山的皇陵，临行时孙尚香让义女耶亚希也一起前去历练。在行动中，众人对耶亚希的服饰和形貌感到好奇，交谈后得知她来自遥远的夷洲。

进入皇陵迷宫，在末端遇到一只貌似张飞的厉鬼，打败他知道是蛇矛的灵气所聚，焉逢出示飞羽的令牌，蛇矛确认故国人的身份后，愿意让众人带它回国。回到公主府与孙尚香道别，孙尚香拜托焉逢接纳耶亚希为队员，焉逢推辞不掉只好让她加入羽之部。

支线：遗产分割

在建业一民居有三兄弟要分家，选择“长子得九头牛，次子得六头牛，幺子得两头牛”，得到溶石魔羽。


这只妖怪为张飞的丈八蛇矛所化


在洛水桥上遇到吟哦《洛神赋》的曹植

支线：猜谜

在建业的河边找江鸣谈话，和他玩猜谜游戏。谜题只有5道，但出现的顺序是随机变化的，答案分别是：悲、蚊子、穿心莲、生地、田。每答对一题得一张土地神符，它的作用类似仙剑里的引路蜂，可以迅速回到迷宫起点。

支线：兽皮

此事件在建业遇到青冥后才能触发。在建业城某民宅里有一只宝箱，被猎户紧紧地看守着。先与旁边的来福交谈，得知他的宝贝丢失了，再去调查宝箱，然后与猎户谈话，得知他女儿小红拿走了箱子里的东西。箱子里装的原是一张兽皮，是来福的妖身，披上的人会变成妖物，答应前去寻找他的师父帮忙解决。日后前往长白山，在天池的一条歧路上会遇到一位老仙人，旁边的妖兽便是小红变化的，救到小红并得到灵山雪参。返回建业将小红和雪参交给来福，得到醒脑香包和跌打伤药。再次到天池找老仙人，得天创药。


许婉儿在向司徒蔷逼婚


在曹操疑冢里见到于禁的怨灵

才子痴情　吟词赋洛仙起舞
英雄荒冢　寻神兵名将陈冤

本章概要 为寻神兵来到魏都洛阳，路遇曹植，横艾为报其痴情而在洛水之上起舞。焉逢进徐府见徐庶，得青龙偃月刀的下落，而后前往邺城七十二疑冢，在正中的疑冢迷宫末端打败于禁魂魄，拿到青龙偃刀月。

拿到丈八蛇矛后前往汉中驿站，到客栈后面的秘密集会地，将兵器交给增长使，继续进行下一个任务，前往洛阳寻找关羽的青龙偃月刀。

洛阳是魏国的首都，为了隐藏行踪，横艾将队友收到炼妖壶中，和焉逢一道进城打探消息。在城门处横艾看到洛桥上站着一位男子，忘情地吟着华丽的《洛神赋》，这名男子便是曹操之子曹植，因思念洛水仙子而在此吟咏。与曹植多次对话，直到他吟完《洛神赋》，可得灵仙酒。

进入洛阳城到徐府见徐庶，得知青龙偃月刀的下落。回到客栈，横艾想起洛桥上痴情的曹植，她是二姐曾爱恋的男人，为了回报他的痴情和满足他的心愿，横艾独自离开客栈，在洛水之上轻灵地起舞。回到岸边，发现耶亚希也跟随而来，为了堵住她的嘴，横艾答应教她法术和舞蹈，但此夜之事不能对任何人提起。

支线：猜字花

在洛阳街边有一字花摊，花费50钱便有一次答题机会，每题只有一次机会，答错不可重来。谜题在第5次北伐前后会有所变化。

①第5次北伐之前

谜面	答案	奖品
西湖秋英	杭菊	解毒草
警惕家人	防己	还元丹
军师难混	苦参	绝情膏

②第5次北伐之后

谜面	答案	奖品
寡妇鳏夫	独活	溶石魔羽
千年狐裘	陈皮	龙爪花

支线：花严寻女

此任务在接受郭远的陶俑任务，并在舞俑替嫁事件后才会开放。在洛阳街道与花严谈话，得知他的女儿在出嫁的花轿上消失了，答应帮他寻找女儿。前往许家堡见骆琦和花璃生活在一起，然后回洛阳将消息通知花严，得到返思铃。

支线：食饼

在洛阳卖饼的老板被一名呆子缠得头痛，焉逢向老板要来制饼的配方，用龙爪花和消疲丸制成大饼，然后分切七份，卖他一份，问题得到解决。

支线：采购

在洛阳一民宅与元婆婆谈话，替她买来驱邪香包、金蜂蜜和蟠桃（一般打怪也可得到）并交给她，得到归元花露水。

支线：五石散

与洛阳客栈的何大人谈话，然后帮他调查五石散的案子。来到街道找小文，知道出入茶铺的人面目狞狰，并且身上有种怪异的香气。再找老王交谈，花500钱买“不冷不热茶”，得到信物龙爪花，用它便可进入陈老板的茶铺。在里面见到很多在嗑药的人，到墙角找张捕头，拿到太极护符，再回客栈交给何大人得到轮回盘。事后在街上会遇到张捕头，得100钱。

支线：妖之恋

在洛阳城外的洛水桥头有名女子，她是蛾妖所化，前来寻找被恶道捉去的炼丹童子药儿，答应帮她寻访。前往成都找道士云晓谈话，得知药儿被他收服，若要放他需让他见识一下镇山元帅和九天玄女，这两种妖物可在巫山碰到，全部收化后再带到成都给云晓看，救出药儿后送回洛阳的蛾妖处，得到雪肌冰鲍。




在墓地里发现马弃和娘亲在此徘徊


徐庶望着青龙偃月刀，万分感慨

由洛阳前往不远处的邺城，这里坐落着七十二疑冢，曹操纵为一世枭雄，死后也不过一丘黄土唯求自保。前面可调查3座坟墓，两侧分别通往疑冢其一和疑冢其二，都与支线任务有关。进入正中的疑冢，用机关开启前面的4道石门，由左二的门进入下幅地图，在迷宫的末端遇到于禁的魂魄。打败它后询问当初跪降关羽的经过，为其忍辱负重而又不被人理解所感叹，焉逢为示尊重将他释放，从石台上拿到青龙偃刀月。

支线：伙伴事件——马弃

马弃是中期可加入的伙伴，虽是只有8岁的男孩，但其高破坏的攻击和勇猛的个性，使其在战斗中扮演强悍的主攻角色。马弃的事件分为4部分。①在曹操的疑冢外，会遇到一名女子（华妍）领着一名小男孩（马弃）在附近徘徊，焉逢怕其破坏寻找偃月刀的行动，上前将他们打发走。进入疑冢其一的迷宫，在里面看到两人在与一群怪物对峙，上前解围，马弃从一只宝箱找到一本书后离开；②在从长白山归来之后，触发耶亚希被斩双臂的剧情，然后前往钟山猎场再遇马弃，耶亚希认出他穿的衣服正是弟弟巴鲁的，她上前要衣服却被马弃拒绝。原来马弃被娘亲扔到成都的马家便离开了，他一路被人贩到洛阳寻找娘亲，焉逢为了帮他找到娘亲而让其加入队伍；③前往成都找马府管家交谈，然后前往客栈找华妍谈话，原来华妍并非马弃的亲娘，马弃是马腾的曾孙，她只是在战乱中见他可怜收留在身边，而马弃却不肯回到马府，只认华妍是他的亲娘，焉逢于是决定将马弃带在身边；④在游戏末期，端蒙在观星台刺杀丞相失败后，前往成都客栈找华妍交谈，得到晓星巨灵，这是马弃的最强武器。

雾锁栈桥 寻龙枪跋涉涧谷 命悬旦夕 报父仇沦陷牢狱

本章概要 为寻神兵来到汉中褒斜谷内的丹道村，焉逢从村民口中得知赵云的白银龙枪下落，而后前往洞穴廊道，在瀑布下打败一只魑魅后将枪取回。3件神兵收齐后，又接到前往幽州寻找雪山玉参的任务。不想突发端蒙刺杀诸葛亮事件，焉逢率部下救出端蒙，问明原因后将其收入羽之部。

回到洛阳见徐庶，徐庶看着桌上的青龙偃月刀感叹世事变幻之难料。离开洛阳后前往汉中驿站，将刀交给增长使，接下来要寻找赵云的白银龙枪，唯一的线索是当初曾落入褒斜谷栈道下的深渊。

在汉中地图进入褒斜谷，在栈道清除一群怪物，被山民领着进入丹道村，在这里或许能打探到白银龙枪的线索。与村民张莫交谈，得知在山谷的瀑布里曾见有一支长枪。是夜在村中休息，夜晚的时候横艾步出房间，去见村中的长老……第二天动身前往村外的栈道，往前进洞穴廊道，在瀑布下果然见到白银龙枪，打败一只魑魅后将枪取回。回到汉中驿站接到士兵的口信，于是一行人返回成都的营地。

支线：遗失的陶俑

丹道村的老人郭远要寻找丢失的两只陶俑，这两只陶俑的取法参见舞俑和乐俑的支线。替老人找回陶俑可得到乌金防具。找回舞俑得到乌金靴，找回乐俑得到乌金盔，将两只陶俑全部找齐后，得到乌金甲。

支线：谷仓偷儿

在丹道村找颜怡谈话，答应替她解决谷仓里的偷儿，拿到抑神粉，这是一种具有镇定作用的药物。进入谷仓看到有3道光柱，选择其一放置药物，出屋再返回，看到小猫已经被药翻在地上（成功与否随机），向颜怡交任务得返魂香。如果失败可再找颜怡要药，最多只能失败5次。

支线：三官手书

在丹道村民宅与生病的耿修谈话，他将符咒视为救命的良药，答应帮他摆放手书。回到村里分别将三官手书放在谷仓外的木架下，水井边的水桶里，再回屋找耿修谈话，得到灵仙酒。

支线：背诵

丹道村的小奎在背诵老子的5000文，焉逢在一旁帮忙。提示他所背诵的篇目是：无私章、谷神章和若水章，完成得到防毒香包。

支线：降妖道人

若曾在战斗中触发过妖怪索药事件，在丹道村里与姜谚交谈，选择是否“用丹药恶整妖怪”的人，得到金创药。

回到成都将白银龙枪交给多闻使，寻找名将神兵的任务全部完成了，众人回到客栈听候差遣，耶亚希对众人无家可归感到奇怪。


向村民打听白银龙枪的下落


祭酒大长老认出横艾的真实身份


舞俑执意要杀死骆琦


替乐俑找到心上人，便能带她回家了

雪峰胜境 采仙参神女眷顾
皇家猎场 续玉臂剑气奏功

本章概要 来到天池打败雪山女神得到玉参，又在雪山脚下救起了吴国使节，而后众人来到吴国得到了孙权的款待。不料耶亚希为报杀弟之仇而被凶狠的孙峻斩断了双臂，焉逢在孙尚香的帮助下将耶亚希救出，并用剑气为她化出了一双手臂。



还差两件圣物就可以用续命之法复活冰棺中人了



在成都大牢要玩一个秘密潜入的小游戏

半夜时分，横艾离开客栈前往营地的密室，增长使、广目使和多闻使全部在场，旁边还有具冰棺，横艾称续命之法所需的4样圣物，如今还差两样……

数日之后，前往营地见多闻使，接到前往幽州寻找雪山玉参的任务，疆梧和尚章闻知兴高采烈。就在众人准备出城的时候，飞之部的昭阳派来士兵传信，相约客栈见面。在客栈见到昭阳，得知端蒙不知为何跑去刺杀诸葛丞相，现已被抓入大牢候斩。焉逢想倾听一下端蒙的真实想法，于是决定和尚章一道潜入成都大牢，途中遇到疆梧，在焉逢的劝说下也加入队伍。来到牢房迷宫，在这里要玩一个秘密潜入的小游戏，观察走廊上狱卒巡逻的路线，掌握时机跑过去，敌人的视力是有限的，只要保持距离不会有什么危险。如果途中被任一狱卒发现，行动即告失败要重新开始。来到下层牢房，意外的遇到横艾、徒维和耶亚希，他们也是来见端蒙的，羽之部竟在此种境地下集合了。

端蒙向众人承认了行刺的事实，这时增长使出现，在战斗中故意放水让大家带着端蒙离开。横艾用草人变化出端蒙的样子扔回牢房，然后将端蒙置入炼妖壶里，一行离开成都来到汉中驿站。在众人的问询之下，才知端蒙是要为马谡报仇，焉逢为其孝心而感动，邀其加入羽之部的行动。而疆梧却认为焉逢处理不当，会因为端蒙的事使队友受到牵连。

来到长白山的天池遇到雪山女神，原来横艾和她是旧相识，但她要测试一下众人的能力，打赢她才允许带走雪山玉参。战斗取胜后，女神很爽快地将玉参交给焉逢，并询问了焉逢手中的方天画戟的来历。在雪山脚下遇到冻昏的人，救醒他们才知是吴国使节，焉逢等人于是护送他们前往高句丽，然后乘船返回东吴。

对于众人营救使节的事，孙权感到很是高兴，决定设宴款待羽之部一行。在准备宴席期间，由耶亚希做向导在建业城里闲逛一番，再返回公主府的时候宴席便开始了。席间，老态龙钟的孙权不胜酒力，声称要将耶亚希许给焉逢为妻，不料横艾以激烈的言辞反对，还好焉逢极力道歉才将此事带过。孙权又称要满足众人一个愿望，耶亚希于是请求释放自己的族人，让她们平安返回故乡，孙权满口答应。

在孙尚香的挽留下，羽之部在公主府逗留了4天，焉逢盘算该是回蜀国的时候了，于是先到客房里找横艾，得知端蒙到外面散心去了。步出公主府外遇到疆梧，然后再到街上找到若有沉思的端蒙。

当众人准备离开的时候，耶亚希跑进来邀请大家去见她的族人，来到大厅看到满厅的夷洲人，耶亚希却不见弟弟巴鲁的身影，夷洲人推测为凶狠的孙峻所杀，耶亚希听罢痛哭不已，这时孙尚香向众人解释夷洲人来到中土的经过，焉逢决定等耶亚希的心情平复后再回蜀国。

这天焉逢等人到街上为耶亚希买礼物，得知耶亚希找孙峻报仇的消息，连忙来到孙峻府，见到夷洲人服饰的马弃，家丁以为是巴鲁的鬼魂落荒而逃，看来巴鲁果然为孙峻所杀。在马弃的带领下前往猎场找孙峻，正看到耶亚希被孙峻挥剑斩断双臂的残忍一幕。焉逢一行与孙峻和家丁展开对峙，这时端蒙搬来孙尚香，在她的救援下焉逢才有机会将耶亚希救出猎场。焉逢用体内的剑气为耶亚希化出一双手臂，就如同当年为疆梧续上断臂一样。耶亚希此时不能再呆在公主府，加入羽之部继续冒险，尚章为此兴奋不已。

支线：阿湘

公主府的侍女阿湘与耶亚希情如姐妹，在耶亚希断臂事件之后，与阿湘谈话，她感谢焉逢对耶亚希所做的一切并赠送活络散。再次与阿湘谈话，受托寻访她失散多年的小妹苏巧。前



在天池遇到仙人和变成妖兽的小红



在长白山向雪山女神求取玉参



在长白山脚遇到几名吴国的使者


打败这只晶碳可得到兵俑


孙权摆宴款待蜀国来的羽之部


耶亚希征得孙权的同意，将族人送回家乡

往成都南边街道找马府管家谈话，得知苏巧已不在成都。前往建业客栈找柳夫人谈话，得知她就是苏巧，不过她嫌姐姐的下人身份而不肯相认，得到云隐戒指。回公主府见阿湘说明情况，阿湘请求将书信转交给妹妹。再到客栈时柳夫人已然离开，找客栈外的家丁柳青谈话，得知苏巧失踪了，并且知道她不愿与姐姐相认的真实原因。前往巫山的集仙峰外，打败强盗救出苏巧并将她带回建业，从柳青手中得到防御手环，再到公主府找阿湘得到200钱。

支线：小梅

与公主府的侍女小梅谈话，得知她对钟山皇陵的华戎一往情深，不过她认为耶亚希在插足他们的事。前往钟山皇陵找华戎谈话，耶亚希解释其间的误会，得到琥珀戒指。回去将戒指交给小梅，得到灵仙酒。

支线任务：阿布里

前往建业客栈找俞建谈话，他在寻找逃跑的工人阿布里。在马弃加入后再找俞建谈话，原来马弃便是他的佣人阿布里，俞建意识到受了成都商人的骗。前往成都再找俞建谈话，得到返魂香。

支线：江陵佳人

在建业城的画摊看到有人在买画，而老板胡秋却不肯出卖一幅《江陵佳人》图，等那人离开后与胡秋交谈，得知那人买画的用意是要夺取画中的雨女元神。雨女为了不给胡秋带来灾厄而从画中离开。前往祁山山道会随机触发九曜神兵和雨女的战斗事件，选救雨女，再回到建业城遇到雨女，雨女驻进炼妖壶里，胡秋知悉很高兴，将那幅《江陵佳人》送给焉逢。这时到江边找温蓉小姐谈话，她表示很欣赏胡秋的画作，得到轮回盘。再找胡秋交谈，得知温府向他订购了多幅画作，得到不死泉水。


皇家子弟孙峻挥剑砍去耶亚希的双臂

支线：取名

在成都找大宝谈话，答应帮他的小孩取名。

选择	释义	奖品
名“淳”字“本俭”	朴实之意	不死泉水
名“羽”字“孝云”	羽翼飞天之意	灵仙酒
名“芝”字“伯笛”	大地富饶之意	活络散

支线：诗意

在汉中客栈找温骏谈话，听他背诵《鸨羽》，选择“感叹无法尽孝”，得到返魂香。

红尘勘破　金墉靖乱　巫山闲坐赏烟雨　尊者信步救明帝

本章概要 为寻圣物瑶花，众人在巫山松峦峰遇到了看破红尘的周瑜，经他指引来到神女峰面见仙子，得知焉逢原来是轩辕剑转世。在仙子的带领下采到瑶花。圣物集齐，“三使”用续命之法复活了冰棺中的人。而后羽之部又往洛阳行刺魏明帝曹睿，却无功而返，回成都得知诸葛亮已率兵挺进五丈原，第5次北伐开始了。


横艾向众人讲述楚襄王巫山云雨的典故

回成都将雪山玉参交给多闻使，接下来前往巫山采摘瑶花。来到巫山的集仙峰外，见群山云雾缭绕，恍如仙境，横艾兴致勃勃地说起巫山的传说和瑶花的由来。往前到集仙峰内遇到守护的神灵炎姬，打败她后横艾上前谈话，两人似是旧识，顺利地让众人通过。

琴音袅袅，洗涤着每个人心中的尘埃，在松峦峰的小亭内有一白衣素袍的男子正自抚琴，说巫山仙子已在神女峰等候了。在神女峰见到仙子，她道出焉逢本是轩辕剑的转世，她们这些女仙也都是仙器转世，其中颇有几分渊源。随仙子来到后花园采到瑶花，仙子为焉逢疏导经脉，使他体内的剑气早日觉醒。在临下山时，与方才那位纶巾白袍的美男说话，原来他就是当年火烧赤壁的周瑜，当初是仙子相助才吹起东风的，后来看破红尘和仙子相携隐居在此地。

回到成都复命，得知诸葛亮不久将会展开第5次北伐。半夜，横艾再次来到密室和三使碰面，用续命之法的4件圣物复活冰棺中的人，良久，冰棺中似乎有了动静……

根据疆梧的建议，一行人前往洛阳行刺魏明帝曹睿。来到洛阳得知徐庶已然辞世，众人只好在城中收集线索。进入木工坊找穆师傅，他对曹睿虐待和滥杀工匠的事极为气愤，将曹睿留宿金墉台的情报透露给焉逢一行，并且在他家里还有密道直通金墉台。

来到金墉台很顺利地找到曹睿，不妙的是，5位尊者同时现身，曹睿被紫衣和赤衣救走，黄衣、青衣和乌衣则留下作战。3位尊者实力非凡，羽之部在横艾的烟遁掩护下逃到洛河


在巫山可收化到九天玄女和镇山元帅


巫山仙子将瑶花赠予焉逢


横艾开始用四圣物施展续命之法


在曹操疑冢发现DOMO工作室

边，焉逢不理解敌人怎会如此清楚己方的行动？羽之部此行无功而返，在成都得知诸葛丞相已率兵挺入五丈原。

支线：为商之奸

第5次北伐开始，前往汉中驿站找宋茗谈话，得知他想趁火打劫发国难财。在汉中大地图会随击触发与强盗的战斗，强盗称刚劫了一只肥羊。回驿站找宋茗，得知他被强盗洗劫一空，选择帮助他，来到白柳涵道迷宫中遇到那两名强盗，抢回行李还给宋茗，得天创药。

支线：歌女芸娘

魏儒是一位富商，对汉中驿站里的歌女芸娘很是喜欢。在客栈里找魏儒谈话，得到信物白玉龙纹佩，将它转交给芸娘，芸娘的心中早有所属不肯收下，回去将消息告诉魏儒，魏儒便将玉佩送给了焉逢。再找芸娘谈话，这时无赖袁政上前纠缠，焉逢上前却没有将他吓退，这时魏儒上前与袁政交谈，原来他们是生意上的伙伴，很容易将他劝走了，芸娘对他表示感谢，并送给焉逢一只蟠桃。

支线：符妖再现

在汉中驿站与彭玄聊天，得知许家堡主许贲再次用符妖来防御外侮。前往许家堡找管家阿添交谈，得知放出的符妖失去了控制。进入密道将符妖貌降伏，然后再分别与堡里的阿添、王凯、张氏、林晏和萱娘交谈，可得到追风流光踏、龙爪花、消疲丸、溶石魔羽、地脉血泉。

支线：高利贷

在洛阳与老者郑学交谈，借给他300钱。在完成五石散任务后，找张捕头谈话，帮忙调查高利贷的案子。在汉中大地图随机触发与强盗的战斗，回洛阳找张捕头谈话，得金创药。再找郑学得到蟠桃和还款300钱。

支线：DOMO工作室

在第5次北伐期间，前往曹操疑冢进入一座没有石碑的陵墓，可发现石壁上绘有很多的画像，这里便是DOMO的巢穴，点击画像会听到千奇百怪的言论和任务。

猿飞月半：交给短甲、铜剑和布鞋，得照妖镜。
立易：交给目药粉，得蓝玉戒指。
莱飞：完成游戏中除DOMO工作室外的所有支线任务，得九命猫脑浆、天创药、灵山雪参、归元花露水、破元仙露和轮回盘。
麟翔：给轩辕木剑，得湛卢剑。
狸苍秀：青冥、马弃或司徒蔷在队中，得到灵仙酒、神秘果或芭蕉扇。
阿观：关于妖怪属性和等级的猜谜问答。
Colorbat：锻造出“朝气的圣洁追风流光踏”，玩家可锻造自定义名字的追风流光踏。
CaSlmIR：得到猿飞月半和小海鸡的认可，得白玉龙纹佩。
毛叔：三国故事大哉问，可选“阿斗题组”或“修罗题组”。获胜得雪肌冰鲍或破元仙露。
正宇：选择练武力、体力或耐力，若选武力，需准备铜剑、藤甲和布鞋，得活骨灵药、金创药。
文泉：闲聊得目药粉。
伟程：动画大哉问，得蟠桃。
罗妹妹：回答香菇有“十三丛”，得归元花露水。
小海鸡：送蟠桃、不死泉水和龙爪花，得凤羽和溶石魔羽。
宏儒：场景猜谜，得琥珀戒指。
蔡魔头：寻找艾贝熊，调查香菇丛。得天创药、灵山雪参、归元花露水和神秘果。
阿波罗：曾在在巫山收化娥皇和女英，得到赤焰霓裳。
家弘：给解毒草，得镇心炼。
泥鳅：收集辟邪、醒脑、明目和防毒4种香包。若曾在豪哥处买过香包，可得额外奖励。得到蟠桃、不死泉水、龙爪花。
豪哥：香包专卖，5000钱1个。
阿光：给太虚神杖，得3500钱。
小狐狸：对话后将润喉丸送给光升，回来交任务得润喉丸。

晶石迷窟 回忆殿锥心泖肺 山雨滂沱 葫芦谷功败垂成

本章概要 来到五丈原，众人在接下来的任务中合力破了黄衣尊者的幻阵并将其杀死。此后又奉命往魏营给司马懿送去女子衣服，而后在偷袭司马懿时则功败垂成。当焉逢等人回营时，意外见到了被复活的赵云，并接到了为早日结束战争而行刺诸葛亮的任务，这使得羽之部产生了分裂。焉逢等人刺杀诸葛亮受挫，回营后得知同


在箕谷小村遇到一位神志不清的白袍老者

伴被抓，焉逢决意独自一人前去营救。

羽之部动身前往五丈原，途经箕谷小村，横艾注意到一位白袍的老者便上前攀谈，发现老者语无伦次，


耶亚希向焉逢大胆的表露爱意


耶亚希向横艾询问是否喜欢焉逢大人

有些神志不清。当晚在村中留宿，夜深人寂，横艾再次找那老者谈话，心中感到万分的内疚，用艾草变化出一名侍女照顾他的起居生活。焉逢正要寻找横艾，半路遇到耶亚希，她大胆地向焉逢表达爱慕之意，焉逢也开门见山地说明心意。第二天，一行人离开村庄，继续朝五丈原行进。

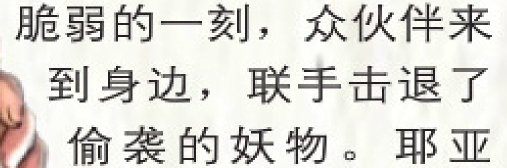
支线：祈福

在箕谷小村找常馨交谈，她为参加战争的父亲担心，将镇心炼或驱邪香包送给她，得到蟠桃或活骨灵药。

来到营地，多闻使并未对行刺的失败过多的责备，却因为营中有人走失而忧心，想必走失之人是位极其重要的人物。众人请命分头寻找，遭到多闻使的拒绝。

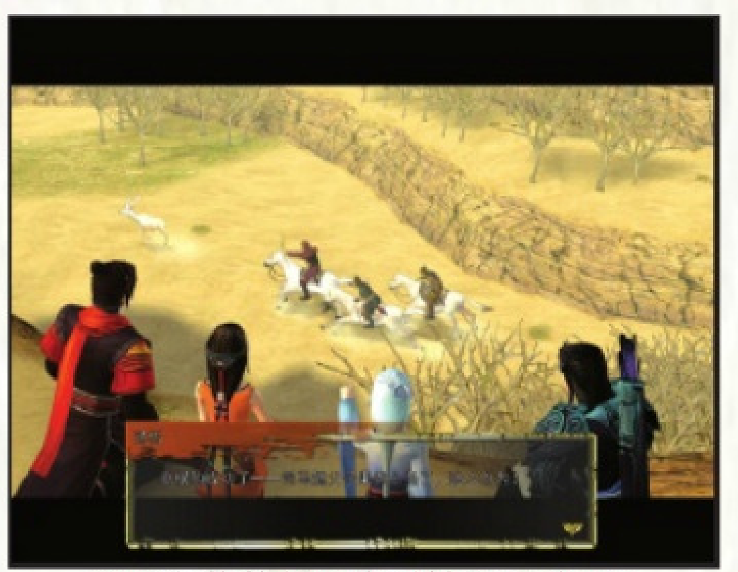
在五丈原呆有一段时日，司马懿依然闭关自守，两军之间并无战事，焉逢念及以往北伐的失败，希望此次能够顺利功成。这一日，横艾和耶亚希在后山崖聊天，横艾知道耶亚希对焉逢心仪已久，便勉励她共同竞争。

终于等来多闻使的消息，在帅帐得到偷袭北原魏营的任务。来到北原山脚遇到擅长幻术的黄衣尊者，众人被他送往幻阵之中。焉逢醒来与伙伴分散，若要走出法阵，需找到属于自己的3颗晶石，每颗晶石上都记载着一段最伤心悲痛的记忆。第一颗晶石他看到当初与姐弟分离的情景，第二颗看到姐弟乘船渡河，向他伸出手臂凄切地呼喊。第3颗是姐姐因饥饿而死，弟弟伏在她身上哭泣。焉逢本想与姐弟有朝一日团聚，见此情形不由心中遽痛而大哭，就在他脆弱的一刻，众伙伴来到身边，联手击退了偷袭的妖物。耶亚




护送使者向司马懿赠送女子衣服

希、尚章和疆梧每人还剩一颗晶石没有找到，焉逢提醒他们第3颗晶石所记录的情形未必是真实的。帮助伙伴找完余下的晶石，在幻阵末端遇到白铠将军，焉逢认出是当初传授武艺的师父，横艾提醒这是黄衣尊者幻化的。杀掉黄衣尊者，焉逢提及师父当初对自己的培育之恩，横艾心中若有触动，拿出一只白色纹佩，想起曾经的最爱。


飞羽在葫芦谷埋伏对付司马懿父子


司马懿父子果然中计，烈焰腾空而起

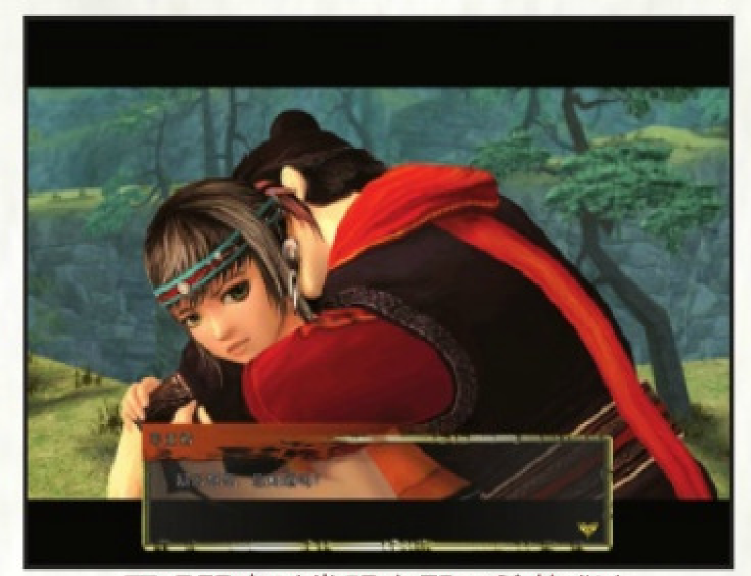
十万蜀军对粮草的消耗极快，诸葛亮设计来激怒司马懿，以求两军尽快会战。焉逢去横艾之帐，不知横艾去了哪里。后山崖，横艾放符鸟带走了白佩，决定忘掉那曾让她迷恋的人。

来到帅帐见多闻使，此次的任务是守护使者，前往魏营给司马懿送一件女子衣服。来到魏营，将女子衣服呈给司马懿，司马懿听了来使之言，不怒反笑。离开帅帐被魏将牛金拦住，在击退4批魏兵后司马懿赶到，将众人送出魏营。

为了应付粮草短缺，诸葛亮使用屯田之法来自给自足，使司马懿感到头痛，经常率少量的贴身护卫登上北原高丘朝蜀军观望。多闻使令羽之部利用这一难得机会，在山顶活捉司马懿。众人来到北原山丘，穿过几重迷宫终于来到山顶，司马懿对羽之部的突然出现措手不及，此时乌衣尊者出现，用烟遁之法带着司马懿逃离。

回到营地，多闻使又策划了第二次刺杀任务，准备利用司马懿父子打猎的机会诱杀之。羽之部负责在葫芦谷埋伏，而飞之部则负责引诱敌人入瓮。焉逢等人清理掉前来侦察的斥候部队，司马懿父子果然纵马入谷，不


来到观星台刺杀孔明，却被白衣尊者阻拦


焉逢醒来时发现在耶亚希的背上

久火起烛天，就在他们命悬一线的时刻，紫衣和赤衣尊者在峡谷出现并挥袍作法，天空顷刻大雨倾盆将大火浇灭，焉逢见功败垂成，愤怒地朝紫衣尊者劈出剑气，紫衣尊者重伤，在赤衣尊者的援助下逃离。



支线：祸从口出

在到魏营送过女子衣服后，到许家堡找赵瑛谈话，她居然认为诸葛亮是投其所好，焉逢劝她要小心被司马懿的探子听到，赵瑛自知失言，赠予不死泉水。

耶亚希的双臂化成翅膀飞在空中

支线：分饼

在东吴退兵之后，到洛阳找钟老板谈话，关于买饼的难题答案是：大汉买四份、大婶买两份、书生买一份，得到返魂香。


将昭阳的骨灰带到他的家乡

诸葛亮此次北伐已经是孤注一掷，尽管面临粮草不继的难题，仍然坚持屯兵五丈原，不肯轻易回朝。当焉逢等人回营的时候，意外地看到增长使翘首以盼，来到帅帐请示命令，居然接到行刺诸葛亮的任务，而下达此次任务的，便是飞羽的缔造者持国使。持国使在5年前辞世，但在不久前用续命之法复活。

来到后山崖见到持国使，原来就是在箕谷小村见过的那位失去神智的老者，也是当初将焉逢收留飞羽并传授武艺的师父，而他真实的身份居然是赵云！赵云在复活后暂时失去记忆，从营地走失后流连于乡村山野，目睹了底层人民由于北伐而流离失所的惨剧，因而在恢复记忆后，希望尽早结束这场战争。


赵云劝孔明停止这场战争

焉逢回到帅帐表示接受此次任务，疆梧对此强烈反对，断然退出羽之部。离开营地前往不远处的观星台，焉逢叮嘱众人不要伤及守将的性命。在迷宫中击倒马忠和廖化，在观星台顶找到诸葛亮，这时白衣尊者飘然而至，身为魏军中人的他不知为何竟保护起诸葛亮来。白衣尊者很难击退，不过这场战斗输赢都无所谓，最后见刺杀难以成功，趁诸葛亮与白衣尊者争执的时机，横艾利用烟遁之术掩护大家逃离。


赵云回忆起当年和孔明对弈的情形

回到营地焉逢打算去见持国使，得知他已然发病昏迷。多闻使说疆梧、游兆、昭阳和商横已经脱离了飞羽组织，自行决定前去刺杀司马懿，焉逢于是前去北原侦察此事。众人赶到北原山顶的时候，商横已死，昭阳也性命垂危，他们是中了青衣和赤衣尊者的圈套。

将昭阳带回营地疗伤，焉逢前往帅帐见多闻使，得到游兆和疆梧被捉的消息，于是焉逢不顾横艾的反对，独自一人前往绝命岩营救伙伴。途中被耶亚希追上，为了不累及她的性命，焉逢严厉地将她斥走。

凤凰于飞 绝命岩情定终身 美洲之滨 轩辕剑魂系故人

本章概要 焉逢坠落山崖，幸得耶亚希双臂化金翅将其救回。此后焉逢在端蒙的激励下以剑气击中诸葛亮，并被迫击毙了昔日的战友疆梧。回营后面见持国使赵云，被问及当大义与苍生间发生冲突时，他将如何选择？焉逢最终决定要继续未完成的刺杀任务。而后进入观星台迷宫，击败数名蜀将，并与失散多年的亲弟弟白衣尊者展开决战……



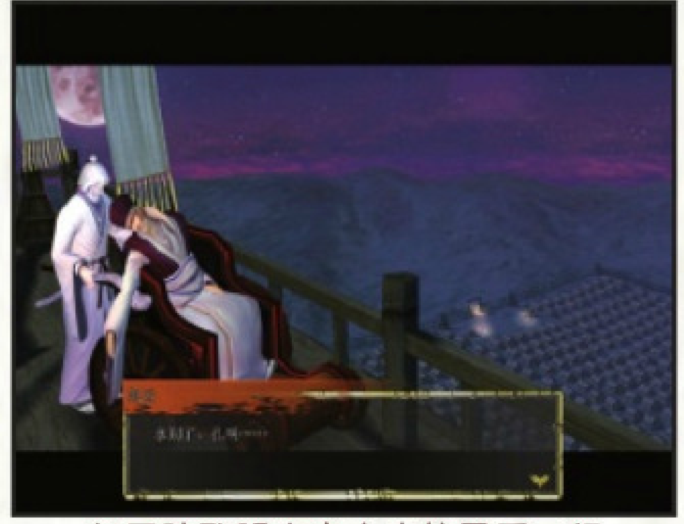
穿过绝命岩的迷宫，见到游兆的尸体，疆梧已率兵守候在那里，两人怒目相对，昔日的兄弟友谊在此刻烟消云散。为

了躲避箭矢，焉逢坠落山崖，醒来时发现在耶亚希的背上，她费力地在山路上奔跑着，但最终还是被疆梧追上，急切间她剑气所化的双臂变成两只金翅挥舞在空中，患难之中焉逢大为感动，答应娶耶亚希为妻，耶亚希幸福的眼泪再也止不住了……

回到营地，先到帐篷找耶亚希，然后到山崖找横艾，当她得知他与耶亚希的事后，表现得异常平静，然后回到帅帐陷入深深的思索之中。数日后得到昭阳身亡的消息，按照他的遗愿将其火化，一行人前往箕谷小村将死讯通知他的祖母，并将骨灰葬在他的故乡。

返回营地，焉逢打算暂时终止刺杀诸葛亮的行动，一切等持国使醒来再说。当端蒙催促他尽快行动时，焉逢将想法道出，失望的端蒙便留书一封，离营独自奔往观星台。端蒙放出符鸟探查，推测观星台一定被诸葛亮布下陷阱，于是众人再度赶到观星台。

在观星台再次见到诸葛亮和白衣尊者，而端蒙已身负重伤，对焉逢说不要让她白白牺牲，激发斗志的焉逢发出一道剑气，正击中诸葛亮的身上，疆梧出现让白衣尊者护着诸葛亮离开，而众人与疆梧展开决斗。打败了疆梧，焉逢念及旧日的手足之情，教徒维为其疗伤，但疆梧坚辞不受直至死去，焉逢悲恸不已。



赵云陪孔明走完人生的最后一程

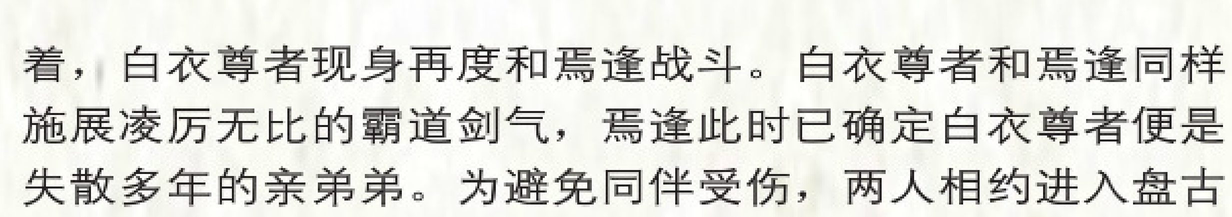


皇甫朝云决定以弟弟的身份往山海界一行

回营后到山崖见大病初愈的持国使，持国使向焉逢描述了自己与诸葛亮会面的情形，诸葛亮坚决不肯退兵。接着，持国使问了焉逢一个问题，当大义与苍生间发生冲突时，他将如何选择？回到帅帐，持国使不再参与决策，让焉逢一行自己判断和执行行动，焉逢沉思良久，决定和伙伴继续未完成的刺杀任务。

进入观星台迷宫，分别挑战击败张翼、马岱和姜维，在观星台顶见到诸葛亮，他被一层坚固的术法护罩保护着，白衣尊者现身再度和焉逢战斗。白衣尊者和焉逢同样施展凌厉无比的霸道剑气，焉逢此时已确定白衣尊者便是失散多年的亲弟弟。为避免同伴受伤，两人相约进入盘古斧所创造的空间裂缝中决战。

良久，从裂缝中步出焉逢，不过满头的黑发已经变白。焉逢在决斗中杀死了弟弟皇甫暮云，将两股剑气融于体内。面对诸葛亮，焉逢却使不出一点力量，仿佛体内所融合的弟弟的力量在极力阻止他。诸葛亮在赵云的帮助下来到七星台上，望下山脚连绵的蜀营，闭上了双眼……



最后的一别，横艾与朝云拥抱在一起

下山后看到赤衣尊者，如同巨大的蝙蝠在空中盘旋，蜀营顿时沦为一片火海，她是在为紫衣尊者的逝去而疯狂报复。横艾呼其为妹，赤衣不顾姐妹之情，用灵力化为一只魔兽攻击而来。打败了了赤衣尊者，横艾落下伤心的泪，抱着她离开伙伴奔赴巫山。

蜀军兵败五丈原，飞羽部队也随之解散。皇甫朝云白衣素发，如同弟弟暮云生前的装扮，为了完成弟弟的最终愿望，决定前往山海界走一遭。在三峡岸边与赵云道别，横艾也赶来送行。在朝云离去后，横艾向赵云讲述她们四姐妹，分别恋上周瑜、曹植、诸葛亮和曹睿的故事…

在皇甫朝云前往山海界的期间，赵云将诸葛亮的羽扇带回成都，将它和丈八蛇矛、青龙偃月刀、白银龙枪放在一起，等候着皇甫朝云能一朝归来，重复汉室。然而朝云一去未归，赵云于10年后死去。

耶亚希在海岸日夜等候朝云的归来，不觉已过百年。这一天红妆少女（夏柔）飘然而至，她的怀中抱着轩辕剑，那剑散发出金色的剑气，化出一道熟悉的身影与她紧紧相拥……



耶亚希日夜在夷洲之滨等候着朝云的归来



《仙剑奇侠传四》战斗系统综合心得

■天津 朱文浩

《仙剑奇侠传四》的战斗系统看起来很简单，但其中蕴含了很多要点，好好利用这些要点可以令战斗更加轻松顺利，下面笔者就说说自己在这些方面的心得。

首先是法术的学习和使用，笔者认为：对于云天河与韩菱纱二人，应该在初期学习所有属性的初级魔法（即冰咒、火咒、雷咒、风咒和土咒），因为我们在今后的战斗中可能遇到各种属性的敌人，学习了所有属性的法术可以对不同属性的敌人对症下药（而不是遇到特定属性的敌人就束手无策），缩短战斗时间。至于学习的顺序可以自定义，不过开始因为点数不多，可以让二人学习不同类型的法术，从而实现优势互补，等到学习了所有的初级法术之后再开始根据不同人物选择某一属性的法术继续深造。柳梦璃可以侧重水系法术的学习（如图1），因为她的作用主要体现在后勤补给方面，也可以弥补云天河和韩菱纱二人没有学习的法术空缺；慕容紫英加入时的点数可以学满一个系，建议学习土系，其最终法术“星沉地动”相当好用（如图2）。到游戏中后期，角色们都可以学习高级法术，但也别完全否定初级法术，他们的“性价比”要比一些高级法术高得多，而且伤害值也会随着角色的成长而增加，一些情况下仅靠初级法术就足够应付敌人了（如图3）。

对于恢复药的使用，笔者认为，不能吝啬。战斗中如预感到有些吃力应立即使用，因为恢复药虽然贵，但与打败Boss相比，孰轻孰重大家立刻就有判别了。恢复药可以再买，而被Boss打败就只能重新来过。如果遇到中毒要立刻解毒（除非战斗行将结束），尤其中了水毒无法使用恢复药，实乃战斗之大忌。

由于恢复药昂贵价格，要想战斗更加顺利，就必须拥有更多的金钱。因此追求更高的战斗评价来获得更多的经验和金钱就成了玩家的首要目的。关于获得更高评级的方法，笔者认为，如果玩家不能在极短的时间内杀死敌人，也可以相应地拖长战斗回合数，可以获得更高的评价。但也需要主角们的等级比敌人低或者持平、敌人数量多等条件。尤其是几队敌人同时和玩家开战的时候，尽量拖延战斗时间，更容易打出高评价。前期没有什么好的练级地点，推荐中后期几个练级地点：第一个就是播仙镇外的紫微道，那里的冰蛤可以召唤蟾王，如果一场战斗中“小冰们”召唤了数次冰蛤和蟾王，那么战斗下来评价是会非常高的，而且这些敌人容易对付，打的时候尽量不要很快杀死它们，等待它们召唤蟾王。第二个就是封神陵内外的敌人，尤其是会隐身的鹿，耐下心来多PK几个回合，评价也不会低哦。第三是正在飞升的琼华派迷宫，这里的琼华派弟子很好对付，经验也高，迷宫中更有昆仑四圣兽，属于Boss级，经验多多还可以反复打（如图4）。


属性选择的不同反映在点数上


星沉地动是相当好用的法术


后期即使是初级法术也有很强的攻击力


昆仑山决战圣兽-特级评价


物理伤害+140


在防具上加入伤害吸收+物理反弹（锻冶+注灵综合效果）


挨打无罪，反弹有理


菱纱的绝招可以偷到不少好东西

战斗还缺不了好装备，通过铸造系统不仅能够制造出来很多好用的武器和防具（不知比买来的强多少倍），同时还能通过“锻冶”和“注灵”加入很多附加属性，当然附加属性的强弱要根据装备自身的潜力和灵蕴来决定。

1.锻冶：对于武器，可以适当增加物理伤害（如图5），但不要太高，因为某些敌人可以反弹攻击，攻击越高自己受的伤也越严重。对于足部防具，建议使用增加速度的，好处不言而喻。而身体防具，选择就比较多，笔者建议使用“伤害吸收”（如图6），可以有效减低敌人伤害；对于女性角色可以使用“元精”增加她们的“精”上限。头部防具一般可以增加魔法吸收和反弹的效果，不过敌人的属性多变，如何取舍就看玩家自己的了。如果在“锻冶”时提示潜力不够，即使继续下去结果也肯定是失败，会白白消耗潜力。所需原材料大多都可在各地铁匠铺买到。

2.注灵：不同于锻冶，注灵所需灵蕴固定不会消失，新效果可以替换原来的注灵效果。注灵图谱中推荐“必中”（增加命中20%）、“荆棘”（增加30%物理反弹）（如图7）、“会心”（增加爆击20%）、“格挡”（增加格挡20%）。注灵原材料来自于各个迷宫战斗中打怪的战利品，平时打得越多收获就越多。每当来

到一个新城镇后可以马上把图谱都买到手，然后再慢慢研究，有些原材料一时买不到可以日后再买。另外铸熔时要注意有些武器虽然好，但所需等级高，造得太早会暂时无法装备，还是现实一点为好。好装备都是“造”出来的，最终装备也不例外，昆仑琼华派、酆都，还有终章的播仙镇的图谱是必须收入囊中的。琼华派飞升后，绝大部分的矿石都可以在终章的播仙镇买到，至于针线、木炭等材料，如果后期储备不足的话就去酆都购买吧。

还有战斗中不要忘了用菱纱的“凌空摘星”偷敌人身上好东西啊（如上页图8），最后祝各位早日通关。

《仙剑奇侠传四》小技巧

■河南 预言

游戏中的小技巧很多，下面就告诉大家几点：

1.梦璃的香是在药铺买的，事先要每种都多买点。在购买界面上方有物品种类，点击向右的箭头可以切换到香的购买页面，其他商店同此。购买时一直按着增加数量的箭头可以迅速增加购买数量。

2.很多同学找不到木炭、线等材料，其实这些东西是在杂货店买的，并不在铁匠铺。购买方法同上。

3.练级很重要，如果感觉游戏进程举步为艰，也许就意味着需要练级了。练级也是有技巧的，比如在淮南王墓，有个房间里边大概有八九条蛇吧。一次引了，然后开始战斗同时打多队。最好队里有人是火系（推荐天河），在这里应该有三昧真火了，一把火烧干净。全部打完后战斗评价应该是特等，会有许多奖励，而且经验提高九成。另外好的练级地方是上琼华剑派前的山上，那里有许多小青蛙。开始战斗杀剩下一个小的，然后防御。它会召唤蟾王，杀了蟾王再防御。一直这样可以杀好多蟾王（我最多一次杀了7个），然后结束战斗肯定评价特等，经验约有16 000，基本上一次升一级半了，额外奖励也颇丰，大家可以试试。

4.平时战斗补给如果只靠吃药的话会只有两个结果：一是穷死——因为大量买药而没钱换装备；二是Boss战被打死——因为不买药而无法战胜Boss。有没有完美的解决办法？当然有（不然我写它干嘛）。你一定发现食品这种道具了，它不仅能吃（废话），还很便宜，而且是双加，加的也不少，除了不能在战斗中使用外比药强多了。值得注意的是，同一个地方卖的食品一般都是一个加血多一个加神多。疯狂买食品吧！迷宫的补给就靠它们啦。

暂时就想到了这么多，祝愿大家早日通关！



《孤岛危机》秘技补完 Crysis

使用文本编辑器打开游戏安装目录“\crysis\game\config\”下的配置文件，根据你所需要的游戏难度，选择打开并编辑diff_easy.cfg、diff_normal.cfg、diff_hard.cfg或diff_bauer.cfg中的一个文件，在该文件的最后添加以下命令行并保存文件，即可在游戏中开启相应的秘技功能。

g_godMode = 1 无敌模式

v_goliathmode = [0 或 1] 切换车辆无敌

g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0 立即回复生命

g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0 当移动时立即回复生命

g_playerSuitHealthRegenTime = 0 设置回复时间为0

g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0 设置行走时回复时间为0

g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0 立即回复能量

g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0 移动时立即回复能量

g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0 设置能量回复时间为0

g_playerSuitHealthRegenDelay = 0 生命回复延迟为0

g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0 能量回复延迟为0

g_playerHealthValue = 900.0 更多生命点数

g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0 无能量损失

g_suitRecoilEnergyCost = 0 无能量消耗

g_suitArmorHealthValue = 900.0 更多护甲点数

i_unlimitedammo = 1 无限弹药

i_noweaponlimit = 1 无限武器

g_suitSpeedMult = 2.85 跑动加速

g_difficultyLevel = 1 设定难度，1为最容易，4为最难

ai_IgnorePlayer = 1 敌人看不见玩家

pl_swimBaseSpeed = [数字] 设定游泳速度，默认值为4

《模拟城市——梦之都》秘技 Sim City：Societies

在游戏中按回车键打开控制台窗口，然后输入以下指令获得相应的秘技功能：

allinjure 0 医治所有人

allinjure 1 伤害所有人

allsick 0 所有人康复

allsick 1 所有人生病

eureka 开启所有建筑

moneytree X 得到数量为X的钱

orbo 获得能量

partridge 使所人都快乐

reward all 开启所有奖励建筑

whatsaguzzardo 在建筑中自由行动

林晓：夏茄，昵称茄子，北京某大学硕士在读，理科出身，文笔卓然，有《关妖精的瓶子》小试锋芒，自此入幻想文学天空，一发不可收拾。猪年年末，成此文，做新年礼物送与众软粉。文另辟思路，颇有可圈可点之处，故而刊之。



勇敢者游戏(1)

■北京 夏笳

向前走，不要向两边看，不要停。

7号用尽最后一点力气向前走，门就在不到五百米远的地方。一路都是泥潭，覆盖这颗行星表面，有生命，会吞噬掉一切有机体的泥潭。

他终于走到门边了。银色，窄窄的，悬浮在空荡荡荒原之上。7号用颤抖的手从怀里摸出色子，放在唇边亲吻，默念最简短的祈祷词，然后向上抛出。

色子有二十一个面，当它在空中翻滚蹦跳的漫长过程中，脚下温热的泥潭已经开始迫不及待地拉扯7号的双脚。他焦躁地来回走动，色子终于停下了，最上面那个面上写着“18”。

他抬头死死盯着面前的门。

门没有开。

一个甜美动人的女声从门里传来，“选择18：这个星球太美丽了，您决定再多停留一天，享受来之不易的幸福生活。”

一句最恶毒的骂人话从7号嘴里无声地迸出，紧接着是很大声的一句，然而没有第二个人听见。

他收起色子，从泥潭中费力地拔出左脚，发现最后一只袜子也被吃掉了。

真是悲惨的一天。

应该说，自从游戏开始，他就从来没有不悲惨过。

从一道门到下一道门，从一个行星到另一个行星；祈祷，扔色子，读取任务，完成任务，回到门旁边；祈祷，扔色子，开门，离开那个见鬼的地方，去下一个或许更见鬼的地方。没有时间抱怨了，他摸摸外套口袋，左边放着色子，右边放着与色子同等重要的东西。失去这两样中任何一样，他都必死无疑。当然它们都在。7号转身，迈动沉重的双腿，向着一望无际的荒原走去。向前走，不要停，不要向两边看。他边走边从背包里掏出一台电子记事本，用瘦骨嶙峋的手指开始敲打键盘。

“已经到了最危急的关头。”他这样写道，“我随时可能死在这里，如果有人发现了我的尸体，请把这份遗嘱交给我的律师。”写到这里他突然想到，不会有什么尸体被发现，一切都会被脚下的大地消化得一干二净，或许连这台电子本也不例外。

他抬头望了一下天，然后继续写道：“我是一个穷人，但是出发前买了巨额保险，全部赔款留给我的女儿。不要对她提起有关这游戏的一切，只能说我在一场交通事故中意外丧生。我的前妻诱骗我参加了这场游戏，一分钱也不能让她得到。我诅咒她，诅咒这个该死的游戏和发明这游戏的那群家伙。”

重要的几个词显示不出来，这个型号的电子记事本同样有敏感词汇屏蔽功能。他又抬头望了一下天。“我的真实姓名是Z·马卡，游戏编号是7。我的背包里有一些在游戏中搜集的贵重物品，全部送给发现这份遗嘱的人，虽然有的奇怪有的恶心，但多少还值一点钱。我身上剩下的其他东西，如果有可能的话，留给我女儿做纪念。”

他又一次想到，如果真的还有什么能剩下的话，或许除了电子本，就是外套口袋里那两样东西，而它们并不适合作为缅怀死者的遗物。

正在他思考如何修改这句话时，从一望无际的荒原尽头，依稀升起一个小小的黑影，在稀薄的大气层折射中抖动着。

7号向前走去，也只能向前走。一个小时后他终于走到跟前，面前是一间小小的钛合金圆形房屋，像一滴融化的金属液滴浮在蠕动起伏的泥潭上，门口写着三个字：“休息站。”

他用颤抖的手去推门，门推不开；向外拉，也拉不开。他掏出色子，一次又一次向上扔，二十一个数字几乎都扔遍了，门一点反应都没有，甚至没有语音提示。

泥潭已经淹没了他的膝盖。

他用力抓住把手，绝望地拍打金属门板，哀嚎着，哭泣着，诅咒着。突然间，门向一侧滑开，露出一张苍白憔悴的脸。

“喊什么喊。”门后那个人——是个女人，长着一张东方风格的脸——用不耐烦的声音说，“向侧面推，傻——”

她说了敏感词汇。一瞬间，7号心里闪过这个念头。

房间温暖而干燥，有沙发椅，有食品柜和酒柜，甚至有一排放着过期杂志的书架。最重要的是有地板，坚实的，不会蠕动和下陷的地板。

7号，那个自称Z·马卡的男人陷在椅子里，拿起一只墨绿色的酒瓶疑惑地摇晃。

“这是什么？”他问。

对面的女人冷冷地回答：“红星二锅头。”

他考虑了一下，又放下了，换了一瓶伏特加，直接凑到嘴边灌下一大口。

“为这鬼地方干杯。”他说，“也为我们在这鬼地方的相遇，干杯。”

“你是游戏玩家？”女人问他。

“是的。”

“来这儿多久了？”

“这里？这颗该死的行星？”

“这个游戏。”

“快一个月了吧，也许更久。”7号又灌下一口酒，“谁会记得呢？”

“你叫什么名字？”

“Z·马卡。我是7号，你呢？”

“菲。”女人沉默了一下说，“13号。”

7号眉毛挑了一下，举起手中的酒瓶。

“祝你好运。”他说着，又灌下一口。

“你的编号倒很幸运。”

“正相反，倒霉透了。”7号说，“把我一辈子经历过的霉运加在一起也抵不上这一个月。你相信么，来到这里之前我正在写遗书。”

“发生什么事了？”

“我费尽千辛万苦，在这颗星上完成该死的游戏任务，找到该死的门，扔了该死的色子，结果门告诉我必须在这该死的地方多呆一天。”

“哦，是么。”13号冷漠地说，“听上去很惨。”

“你呢，进展如何？”

“我弄丢了色子。”

“什么？！”7号从沙发里跳起来，“你丢了色子？”

“是的。”

“在这颗星上？”

“是的。”

“你是想说你被困在这里了？”

“差不多这个意思吧。”

7号沉默一阵，把手里的酒瓶递过去，对方只是摇摇头。

“那你打算怎么办？”7号问。

“等待援救。”女人说，“你，或者别的什么人。”

“我怎么救你？”7号苦笑一声，“我自身难保。”

“不知道，或许你可以试着带我离开这里。你有色子就可以开门，不是么？”

“或许。但首先，我不知道能不能带一个人穿过一扇门。”7号说，“其次，即使离开这里，也不见得能去什么更好的地方。”

“如果游戏胜利了就能回去，还能赢得巨额奖金。”女人说，“我们三七开。”

“你在做梦吧，想要赢，几率是万分之一。”

“总比没有强。”

“每个来参加这游戏的傻瓜都会这么想，十个里面有九个都死了。”7号说，“剩下的就像你我这样被困在某个地方，一边做着梦一边等死。”

“想要玩游戏，就要靠信心和运气。”女人坚定地说，“我们两个加在一起，比一个人要强。”

“我们两个人的运气么……”7号再次苦笑，“你有一样东西确实很强，就是你的乐观。”

女人还想说些什么，7号摆摆手阻止了她。

“不要再说了。”他说，“我当然会带你一起走，不能把你一个人留在这里。虽然我认为留在这里可能会死得更舒服些。”

“好吧。”女人说，“我们什么时候出发？”

“明天。我们再去门那里扔一次色子，希望到时候运气会真的好一点。”

“太好了。”女人说，“也许今晚应该庆祝一下，你会调酒么？”

“基本不会。”

“那就随便调，我来弄点吃的，食品柜里有新鲜牛肉。”

他们喝了很多酒，吃了很多东西，但没有进一步发展。

她太瘦了，7号蜷在沙发椅拼成的床上，醉意朦胧地想。脸长得还算不错，不管怎样，以后还有的是机会。

门依旧悬在原来的地方，像一个神迹。7号拿出色子。

“先祈祷。”他说。

“我不信神。”

“那也要祈祷，向你心中最神圣的东西。”

“好吧。”女人双手握拳放在胸前，“英特纳雄耐尔。”

7号抛出色子，翻滚，停留，这次是“16”。

“欢迎回来，英雄。”门甜腻腻地说道，“你完成了你的任务么？”

“当然。”7号不耐烦地说。

“真的？请让我看看。”

7号从背包里掏出一只罐子递上去。里面是一堆粘糊糊的东西，那是这颗行星地表的泥潭状生物（学名丁丁虫，通用名Tintinnina），产在地下的卵。

“太好了，真的太好了。”门说，“欢迎您继续踏上旅程，您的下一个目的地是YZ-770714。那是一个美丽的世外桃源，蓝天白云，椰林树影，水清沙幼……”

“看，我们真的交了好运。”女人狂喜地说。

7号依然皱紧眉头，但是门已经开了，他赶紧用力拔出自己的脚走进去。

里面是一个小小的只容一人站立的封闭空间，两个人不得不紧紧贴在一起。突然间刺耳的嗡鸣声响了起来。

“超重了？”女人惊慌失措地喊，嘴唇擦着7号的脖子。7号犹豫了一下，侧过脸躲开，说：“也许，你多重？”

“96。”

“公斤？”

“你疯了！”

“我大概有150。不知道这个门的上限是多少。”

“250？”

“也许，我们还带了太多行李，得扔掉一部分。”

他们打开背包，把从食品柜里搜刮出来的珍贵补给一件一件向外扔。熏肠，熟鸡蛋，法式长面包，还有酒，一瓶又一瓶，各种各样。脚下的泥潭很开心地扑上来吞掉了，没留下一点痕迹。

嗡鸣声在减弱，但仍没有停止。

“不可能。”7号绝望地大喊，“剩下这点东西绝对不到10斤，不能再扔了，得留下足够的水。”

“好吧。”女人贴着他的耳朵小声说，“其实我有102。”

一瞬间，7号很想动用敏感词汇，但他忍住了。

“好吧，把水也扔掉，还有你的靴子、外套，能扔的都扔！”

他们几乎赤身裸体贴在一起。7号留下了最后一条毛巾，裹着色子和另一件珍贵的东西，紧紧抱在胸前。

嗡鸣声停止了，甜腻的女声重新响起。

“祝您旅途愉快！英雄，您该减肥了。”

然后是寂静。

非常寂静。

他们已经到了另一个世界。

女人睁开眼睛。

“到了么？”她胆战心惊地问。

“可能。”

她伸手去推门，被7号一把抓住，狠狠按在墙上。

“你到底是谁？”他冷冷地盯着她。

“搞什么？！”女人奋力挣扎。

“你，到底是谁？！”他们已经贴得太近，7号不得不把脸拉远一些，才能勉强保持严肃气氛。

“我早在怀疑，根本不可能有13这个编号！”他愤怒地说，“你说你有102，你知道我原来多重？180！我都不知道来这里后轻了多少，你咋那么清楚知道自己的体重。你在等待传输的过程中会下意识地闭眼睛，说明你从没穿越过任何一扇门。你不是游戏玩家，你是谁？！”

女人停止了挣扎，过了一会儿才说：“好吧，其实我是个送外卖的。”

“什么外卖？”

“我在一家中餐馆打工，负责给休息站里的食品柜里放冷冻春卷和烧麦。”女人说，“干这活有快半年了，你是我第一个遇见的活人。看到你的一瞬间我心想，天哪，这游戏一定很刺激，为什么我不能玩呢。”

“刺激？”7号张大嘴，“你一定是疯了！”

“也许有一点疯狂，可是我喜欢。”女人说，“你不能想象我的生活有多么无聊，从一个休息站到另一个休息站，整理食品柜，看过期杂志，他们甚至不许你走出休息站一步。我从家里来到广阔无垠的宇宙，来到形形色色的星球上，却什么都看不到，为什么？这不公平。”

她真的疯了，7号在心里默念了一百遍，然后说，“我不能带你走，你得回去。”

“不可能。”女人胜利般地扬起下巴，“除非回到刚才那个休息站，可我们已经离开了那颗星球。”

“那不一定。”7号说，他突然产生了一丝微茫的希望，“也许我们还在刚才那颗星上，也许休息站还在那里。我们可以回去，你从休息站回中餐馆。我跟你一起回去，离开这个该死的游戏。”

他怀着希望推开门，一片明亮的光芒和着清新的海风扑面而来。

他们确实已经在另一个世界了。

（未完待续）



林晓：这两天奉命“鼠年”说“鼠”，说得我这啼笑皆非、喜笑颜开、言不由衷、言多必失……抱歉，这是写稿综合失语症发作，诸位可以无视。鼠年因为有米老鼠为代表的一干“小朋友”，还不全是些鼠目獐头，虽然没有肥猪拱门的喜气，也好歹是精灵活泼。不过咱们老祖宗可还是挺不待见老鼠的，有成语做证：无名鼠辈、老鼠过街人人喊打、抱头鼠窜、鼠目寸光……就没一个能让属鼠的朋友听了耳顺的。不过也别急，属相这个东西就是个说头，什么运势、什么本命年凶都别当真。记住，命运你握在手里才是你自己的。

先给大家拜个年。新春佳节，祥和如意！合家团聚，老少开心！

当老鼠遇到POPSOFT的人们……



一只小老鼠，跑进编辑部。东闻西嗅嗅，它在找什么？
压缩饼干硬，合川桃片酥。谁的巧克力，放久哈了喉。
抬眼见林晓，大眼瞪小眼。你是要咨询，还是来投稿？
软件懂几个，硬件能动否？让你跑游戏，三天通关毕。
老鼠没回答，众编凑上前。分辨是真鼠，三言凑两语。
各人有各话，老鼠你听仔细——

要不，咱把老鼠养
肥了再吃？

Artec：

那得我们家猫发言，我没发言权。上次有只老鼠从外头跑进来，躲外头猫呢，没想屋里这只更大。两个闹了半宿，早上我起来，我家小米献宝似地把老鼠拖过来，老鼠还蹬腿呢，折腾10分钟才死掉。人家猫的意思，就是让我看看它的战斗成果……

8神经

8岁那年我写过一篇作文，就是关于猫和老鼠的，被当作范文全班朗读。那时候小学四年级吧，作文还被发在我老家的一本杂志上，得了5块钱的稿费！

（**众人：**果然少小看到老，神经在8岁就暴露出了做一个游戏写手的潜质！）

Cross：

给老鼠加上一个冰河的冰砖效果，使其移动速度减少50%！



电子土豆：当年我用过各种方法消灭闯进宿舍的老鼠，水淹药熏，铁锹拍……

（林晓：打住，咱说点喜庆的不成嘛。）

小虾：我有猫，绝对不会发生人鼠相遇这样的尴尬场面。

吃还是不吃，
这是个问题！

野花：欢迎真老鼠……我的“电子老鼠”是一只比尔大门叔叔公司制造的IE 3.0的鼠标（是编辑部几年前八大处登山比赛的冠军奖品），每天晚上加班的时候，它都静静地陪伴着我。今年，它也过本命年，改天给它系上一根小红绳：）

林晓：其实我很怀念我的第二只猫小P的。那真是一只好猫，捉老鼠捉麻雀都是一流好手……

老鼠不高兴，这都哪挨哪儿。路过贵宝地，还要遭算计。
马上我上台，属相管整年。个小咱不怕，胆大心志高。
浓缩是精华，诸位莫小瞧。鼠年行旺运，咱小鼠有大量。
红包送给你，坏话休要提！

鼠年交鼠友

编辑“鼠”suns



自述：大家好！我是属鼠哒，出生了23年的我来到了大软工作。08年我就24岁啦！我喜欢画画，喜欢这多彩的世界，喜欢在颜料的海洋中遨游……很高兴在这里认识大家。我来到大软的时间不算长，不过在这里，有很多热心的编辑同事。他们尽职尽责地工作着，保证每一篇文章的质量，保证每一个栏目的质量，更保证着每一期《大众软件》的质量。这是非常让我感动的。在新的一年里，大家都有什么愿望么？不如写信来说说你的愿望。我的愿望是：希望我的朋友、同事、家人，每天、每时、每刻都能开开心心、平平安安、身体健康、不长蛀牙、能吃到美食……最后，还要祝各位读者朋友们在新的一年里学习、工作都更上一层楼。2008年所有的大老鼠小老鼠也都加油！

鼠年交鼠友

读者“鼠”山东 luckerz

鼠年是咱的本命年，本人又是仙剑的终极粉丝，所以就来个鼠年话仙剑，说说仙剑中的“鼠”们。要说这仙剑中的鼠，咱得先从仙剑一说起。有人得问了，这仙一中有啥鼠啊？这个鼠可是相当了得啊！都算得上是仙一中的秘技啦。到底是啥呢？我就不卖关子啦，这鼠就是——鼠儿果！对，就是传说中的能拿到99个MP+36的鼠儿果！有人彻底服了，这也算鼠？当然算了，和鼠沾边的就算！

然后就是仙剑二啦。还记得锦八爷吧？至少应该记得跳木板拿钥匙吧？“火浣鼠皮”可是能换到一件不错的披风的哦！

到了仙剑三，鼠家族又多了一员猛将——搜宝鼠。那真是居家旅行、迷宫地牢搜古挖宝之必备良物也！自从有了搜宝鼠，仙三全古董不再是梦想！现在促销特卖中，预购从速……

眨眼间，仙剑四问世了。通关的朋友得意了，仙剑四里没老鼠，看你咋说。哈哈，我没这个金刚钻，哪敢揽这瓷器活：）看看那“槐米”和“槐妖”，像啥？不就是老鼠嘛！只是变身成了可爱的鼠妖而已。我敢肯定上软的美工是参考老鼠为样本做出来的：）不信？不信你可以问上软的美工去，嘿嘿～～

刊花



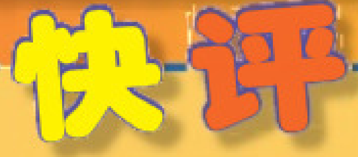
林晓：集齐24期刊花换礼物，这活动绝对考验人的耐心和细心。但我想不到的是，居然还考验了读者朋友们的贴纸技巧和文字理解能力。你看我在回函卡上大字写得很清楚“贴刊花处”，却还是有N多人另外找纸贴，并且N多人来函来电询问我如何将刊花寄给我。最令我大吃一惊的是，有人将整整24张空白读者回函卡寄给了我！拜托，读者回函卡究竟是为了什么而存在啊？至于那些将24个剪下来的刊花装进小塑料袋，再把塑料袋订在回函卡上寄给我的人，真是太有“才”了！你具有相当的“创新”精神，适合广告业以及其他更看重创意、不严格要求秩序的职业。

在这里着重表扬甘肃兰州的魏潇同学，在别人叫嚷贴刊花留地方太小的时候，他却将24个刊花整整齐齐没有一丝儿出边地贴在了回函卡的指定位置上！魏潇同学，你知道你让我感动到什么程度吗？我几乎有将你的回函卡镶进镜框里挂在办公室墙上的冲动！你要是再把字写得好看点就更棒了，绝对是个好的执行者，职场有前途！

至于河北唐山的王亚宁、云南昆明的柳永能和福建三明市的林志炜，他们将刊花真的贴成了一朵花儿寄给我，很精致也很精心，花儿很美。在此深表感谢！

当然，还有很多朋友也贴得很齐整。甘肃兰州的王睿峰，山东济南的郭健，四川乐山的杨超，湖北利川的郭洋等，你们的那份细致我感受到了。看你们的回函卡，很舒服。

不要怪我计较回函卡上刊花的贴法吧，每一件小事都折射出人的性格、做事的态度——浮躁还是深思，认真还是敷衍……在激烈的社会竞争中，那些取得好收获的人，绝非仅仅依靠运气。





林晓：2008年第03期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

关于游戏评分，的确是一个难以谈论的话题，它有着太多的主观性。但关于什么是好游戏，我有一些看法。首先，自己觉得好玩的游戏，即使评分不高，依然是好游戏；而那些评分高的游戏，可能自己不喜欢，但它们确实是好游戏。分高一定不会差到哪里去，至少也有一个闪光点。游戏评分，对骨灰级玩家来说不重要，但对一般的玩家来说，却有极大的影响。我很在意大软的游戏评分，高分游戏我八成会买来玩，大软也很少让我失望。众口难调，我们只能努力让其更完美。祝大软能更进一步。（Mitw）

《2007中国电脑游戏产业报告》让我又欣慰又难过。欣慰的是，国产单机精品《仙剑奇侠传四》的出现，终于满足了仙剑迷的愿望；难过的是，单机与网游市场总额99：1的强烈反差。但我总是相信，国产单机不会就此消逝。冬天来了，春天还会远么？期待着国产单机复苏的春天。

脱胎于“锋利的盾”的新栏目“评游析道”的文章很有特色。《当无聊的游戏碰上有趣的你》视角很独特，那个“史上最强52合一的动作游戏”太BT了，爆笑XD文中提到了《寰神结》，有点怀念起汉堂那些经典游戏了。《幽城》《神魔》《炎龙》……可惜很多游戏我都是浅尝辄止，没有将其通关。回到本文，我想，有趣的人会在这些无聊的游戏里寻找到乐趣，他的人生也会是乐观充实的。正是因为这些无聊的游戏，才珍惜那些“有聊”啊，呵呵。“在线争锋”栏目内容的更改大赞！期待2008，期待大软在新的一年里带给我们惊喜、沉思、快乐、感悟。（yuduquan）



我的2008年新年祝愿



安徽　王欧文

希望爷爷快点恢复健康；希望2008年我顺利考上重点大学，为家里减轻负担。高中阶段父母为我操碎了心……我一定会报答你们的！

上海　陈岳

祝《大众软件》百尺竿头，更进一步！

北京　李继元

过去的5年内，《大众软件》伴我从大学校园走上工作岗位，从电信学院通信工程专业学生到铁道专用通信工作者，使我深受帮助。我从杂志上学到许多新知识、新观点、新方法，受益匪浅。真诚地感谢你们的辛勤工作，祝你们工作顺利、身体健康、新年快乐！

江苏　邹文中

2008年，我就要参加高考了，这是决定我人生中下一步该怎么走的考试，所以我的愿望是考上理想中的医科大。另外，我还是《WoW》和《诛仙》的玩家，但是我一直都没有看过《艾泽拉斯》传说和诛仙大结局，希望在明年高考后能够看到。

西安　武渊

买了整整一年的大软。卖书的阿姨早就认识我了，去了之后，我不说话他就递给我一本大软。在一年中，大软让我学会了很多东西，不仅仅是电脑方面的东西，更多的是对社会的认识，对人生的思索和感悟。去年一年的24本大软，就摆在我的书架上。书架上暖暖的红色，让人觉得格外舒服；书架上的popsoft及祥云的图案也熠熠生辉，仿佛一位老朋友的亲切笑容。

山东　孙鹏

激扬2008！2008是中国奥运之年，是我的高考之年，也是大软更加丰收的一年。在此祝愿我们伟大的祖国繁荣昌盛，北京奥运成功，运动健儿再创辉煌。也祝愿大软的软迷遍布全中国，事业蒸蒸日上。最后祝自己高考成功！

湖北　陈翔宇

祝大家，尤其是和我同龄奋战高考的战友们新的一年里万事如意，大软越办越精彩。

黑龙江　崔九桐

2008年我希望能买一台电脑，自己的博客空间人气旺，还希望自己可以开一家网吧，里面有1000台电脑。祝大软全体工作人员在2008年挣好多钱。

陕西　李东阳

2008年就要到了，奥运年要来了，我希望2008年8月8日在北京观看奥运会！要是哪一天电子竞技成为奥运会的比赛项目，本人就去体校了。练练手指考考反应，查查眼力，生化改造一下。新的一年祝大软全体工作人员新年快乐，各位越来越旺。

山东　郭健

我希望明年买彩票能中N亿，我就要投资大软，将其做成世界权威级软件刊物，把半月刊改成时刊，每小时出一刊。以后广大读者，就不用等半月刊这么久了。啊，这是空想？那就来点实际的，我希望明年坐“长5甲火箭”到月亮看嫦娥去！

上海　瞿黎敏

1.孩子老婆来年健康幸福，当然也包括你们和我。
2.去年游戏通关了11个，本来定的一月一个没有完成，希望今年能通关12个游戏。
3.希望贵刊在来年有更强大的报道，很喜欢看你们的专题栏目，惟独贵刊的报道实效性有点慢了。在这个网络发达的时代，你们的即时报道略显慢了点。

拜年了！祝大家心想事成，许愿皆灵！



中国游戏动画制作行业离你有多远?

——大众软件、清华SGAD联合讲座之中国美院篇

中国美术学院象山分校

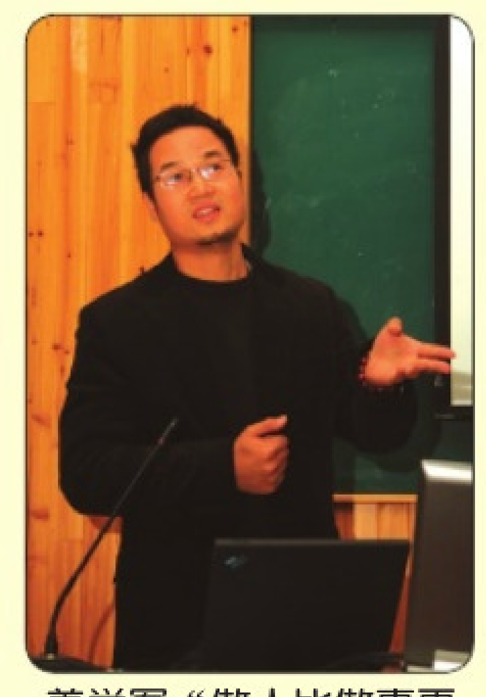

Steve Gray在现场的讲解抓住了众多学生的目光

"如果你对中国游戏动画制作行业感兴趣，那么你现在离它还有多远呢？"2007年12月6日，大众软件联合清华SGAD（高级游戏美术设计师定向培训班）、伟科软件（上海）有限公司等多家负责人同赴杭州，在风光秀美的中国美术学院，与近200名学生一同分享了对该问题的解答。

讲座一开始便由来自美国的著名游戏制作人史蒂夫.格雷（Steve Gray）带入主题。Steve本人曾在日本的斯圭尔公司（Square Company）工作，指导了《寄生前夜》的制作并参与了《最终幻想7》的制作；最近更为EA完成了以《指环王》的故事为基础的4集电脑游戏，并在前两集游戏中担任了高级开发主管的职责。后两集中担任执行制作人。借此次在伟科公司参与中国游戏制作的机会，Steve在本次讲座中主要以中外游戏行业的数据对比为依据，归纳了中国游戏制作所处的行业发展阶段，向学生们展示了在中国开发游戏的广阔前景。


林大卫在培训方面的实战经验让许多学生大感兴趣

接下来的讲座中，大众软件资深编辑祝佳音、网络知名CG设计师善学军、清华SGAD课程创始人兼资源总监林大卫，分别从各自所从业的角度，给有意想进入该行业的的学生提出了自己的建议。这些建议包括：抛弃眼高手低的态度，狠抓基本功；更多地了解自己，判定自己是否适合于该行业；培养自己对该行业的兴趣，有时更胜过其它方面；选择一家同时具备资历与负责态度的培训机制；最后，努力做一个制作人，更要做一个品行优秀的社会人。


善学军"做人比做事更为重要"的观点让听众耳目一新

与大众软件一同参与该活动的清华SGAD目前正在进行招生（2007年12月1日～2008年1月20日），相关的文字及图片展示信息可分别参考本刊2007年第23期与第24期"读编往来"栏目。有兴趣的读者也可直接向我们索要报名表或咨询相关问题。

报名联系人：林静
报名E-mail：linjing@popsoft.com.cn
联系电话：010 - 88118588 - 1200


祝佳音以多年媒体从业者的身份向学生们给出了自己的建议

"竞速王者"《极速飞车——无限狂飙》获奖名单

（活动见2007年第18期本栏目）

《极速飞车》（Test Drive）系列曾被称为最真实的赛车游戏，《极速飞车——无限狂飙》以更逼真细腻的画面、独一无二的大型多人竞技特性，独有的狂飙魅力取胜。

奖品为正版《极速飞车——无限狂飙》各1套

获奖者：

上海 石　垒　山西 王勇杰　安徽 张凯旋　甘肃 戴　喆　辽宁 孙晨曦
河南 秦渊源　江苏 刘海涛　河北 李　楠　湖北 曹毅刚　吉林 袁　航



零星评榜



■晶合实验室 cOMMANDO

榜评这种形式就好像，呃……某种总在后面跟着你的小东西。平时你意识不到它的存在，等到忽然被要求写的时候，你会感到很吃惊，觉得自己在上个月，或者上上个月刚刚写完。再仔细一查，发现其实你最后一次写榜评已经是2007年上半年的事情了。

好吧，还是让我们来说一说这次的榜单吧。先说说TOP TEN。网络游戏排行榜的第1名仍然是雷打不动的《魔兽世界》，第2名则是《跑跑卡丁车》，第3名、第4名则分别是《诛仙》和《梦幻西游》，看起来这和上一期排行榜就没什么变化。不过金山的《春秋Q传》本次表现不错，替代了《劲舞团》的位置。接下来则是《街头篮球》《天龙八部》《大话西游》和《泡泡堂》。总体看来，整个网络游戏排行榜分成了两大阵营，MMORPG和休闲游戏各占半壁江山，也不知道下一个风潮会是什么。

其实我一直希望国内能有个类似《第二人生》的游戏。最近看到国内有一家公司推出了类似的产品，做得也像模像样，游戏里还开了某些品牌的虚拟展示店。只可惜游戏上手颇难，画面也不够华丽，看上去很难吸引那些用8800 GTS玩《魔兽世界》的玩家。不过不管怎么说吧，我总归还是期望这种生活类的网络游戏能够出现。

接下来是单机游戏排行榜。我得老实说，这个排行榜和上一次比起来似乎也缺乏变化，虽然排名上下有所波动，但榜上还是不少老面孔。再仔细观察一下，发现上榜的运动游戏还不少。事实上，如果你把赛车游戏也算成运动类的话，这排行榜里足有5款游戏是运动题材的，分别是第二位的《极品飞车——无间追踪》、第6位的FIFA 06、第7位的《职业进化足球6》、第8位的NBA Live07和第9位的《极品飞车——生死卡本谷》，看起来还真是厉害。

本月的冠军仍然是《仙剑奇侠传四》，但这份荣耀现在看起来则有点讽刺意味。在2007年的鹰头马奖上，编辑部里的几个编辑一致同意将国产单机游戏奖项取名为“中华白鳍豚奖”，原因无他，就是因为现在国产单机游戏就好比中华白鳍豚这个可怜的物种一样。《仙剑奇侠传四》的品质值得赞扬，但制作小组的境遇则算得上是一场悲剧。

除了《仙剑奇侠传四》外，《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》位列第3名、《生化危机4》和《三国志11》则分列第4名和第5名，而《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》则名列第10。看上去在角色扮演领域里，日式风格明显比美式的要吃香不少。

最后要说的是快车排行榜。快车排行榜上的第1位是《劲舞团》，第2位则是《跑跑卡丁车》。两款游戏的指数分别是950 341和924 653，看起来休闲游戏在目前的确非常受欢迎。接下来的第3名是指数为853 448的《卓越之剑》。作为一款相对较新的作品，能够受到如此关注，也算是相当不错。第4和第5位的上榜游戏分别是《梦幻西游》（指数为675 649）和《魔兽世界》（指数为598 741），这两款游戏也都算是老牌劲旅。第6位的上榜游戏则是林果出品、久游网运营的《风火之旅》（指数为421 343），也算是一位后起之秀吧。说起这《魔兽世界》，就不得不赞叹暴雪经验之老辣。到目前为止，在国内网络游戏行业，亚洲风格的网络游戏明显要比欧美风格的更受欢迎。多少在世界范围内横刀立马的强者，都因为水土不服命丧当场，但《魔兽世界》就能够吸引不同年龄、不同职业的玩家，在每天下班或每个节假日约着时间一起下副本。这份功力也着实难得。直到现在，暴雪还不停地憋着出《魔兽世界》的新资料片，也不知道他们准备让这游戏运营多长时间。

再接下来又是Wemade出品、盛大网络运营的《苍天》（指数为410 324）和腾仁信息制作运营的《功夫世界》（指数为295 417）。第9位是业界内公认的吸金机器、巨人网络的《征途》（指数为176 534），第10名则是盛大网络运营的《冒险岛》（指数为116 548)。总体看下来，我国自行开发制作的网络游戏已经隐隐占据半壁江山，也算是游戏行业蓬勃发展的一个证明吧。P



COMMANDO



快车 FlashGet TOP TEN

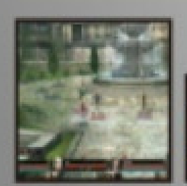
快车 热门游戏下载排行榜



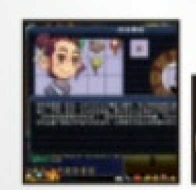
1 劲舞团 950 341



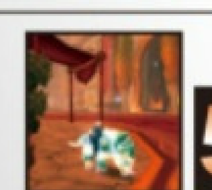
2 跑跑卡丁车 924 653



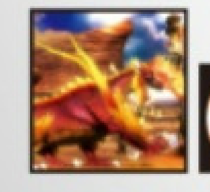
3 卓越之剑 853 448



4 梦幻西游 675 649



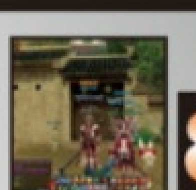
5 魔兽世界 598 741



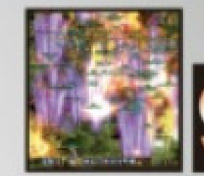
6 风火之旅 421 343



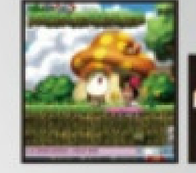
7 苍天 410 324



8 功夫世界 295 417



9 征途 176 534



10 冒险岛 116 548

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	2992	上海软星	2007年	8.9	○
2	极品飞车——无间追踪	2751	EA	2005年	9.0	↑
3	魔兽争霸III——冰封王座	2570	BLIZZARD	2003年	8.5	↓
4	生化危机4	2513	Capcom	2007年	8.8	↑
5	三国志11	2307	KOEI	2006年	8.8	↓
6	FIFA 06	2298	EA	2005年	8.2	○
7	职业进化足球6	2160	Konami	2006年	8.8	↑
8	NBA Live07	2004	EA	2006年	8.2	↑
9	极品飞车——生死卡本谷	1970	EA	2006年	8.1	↑
10	英雄传说VI——空之轨迹3rd	1867	Falcom	2007年	8.0	↓

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	3101	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	2918	Nexon	2006年	世纪天成	○
3	诛仙	2877	完美时空	2007年	完美时空	○
4	梦幻西游	2781	网易	2003年	网易	○
5	春秋Q传	2698	成都金山	2007年	金山	↑
6	劲舞团	2588	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓
7	街头篮球	2465	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↑
8	天龙八部	2351	搜狐	2007年	搜狐	↓
9	大话西游3	2117	网易	2007年	网易	↑
10	泡泡堂	1913	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

一本为圣诞礼物而诞生的图书

PSP 时尚酷玩宝典

《大众数码》2007 年增刊

全国独家的潘多拉电池＆魔术记忆棒的全图文制作与应用攻略，普通人照着攻略，绝对可以制作出能够让老版 PSP 全系列主机成功降级的潘多拉电池和魔术棒组合，即使 PSP 被刷机失败变了砖，只要硬件没有损伤，也可以用它来轻松修复……

大众数码

2007年增刊

PSP时尚酷玩宝典

定价：25元





邮发代号:80-607
ISSN 1673-906X
www.popdigi.com.cn

- PSP 购买
- PSP 新手上路
- PSP 刷机
- PSP 几十种实用功能
- PSP 游戏介绍
- PSP 换装体验
- PSP 与电脑互动
- PSP 故障与维护

随书附赠 DVD 光盘，包含最新 PSP 游戏程序与存档 / 实用软件大集合

2007 年 12 月上市，请速购买！

2007贺岁版
上市热卖中



大众软件2007贺岁版增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

为你新的远征助燃！

附赠精美《魔兽世界》集换式卡牌一套

全国限量发行！

240页全彩印刷

定价：29.8元



- 外域5人、10人副本更新修订版权威攻略
- 外域25人RAID副本最新攻关心得指南
- 3D副本地图更新增强版，更美观，更实用
- 2.3版更新内容点评
- 最新副本祖阿曼攻关心得
- 新资料片《巫妖王之怒》介绍
- 《燃烧的远征》插件推荐
- 外域各区详图更新版核定补完
- 阵营声望任务攻略及阵营奖励资料大全
- 外域生产资料采集心得汇总

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263
电话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN